UCG 展现任天堂掌机3DS魅力的全方位专辑

# 3DS专辑

3DS SPECIAL

new

VOL.11



3DS专辑 Vol.11

–典藏攻略–

## 火焰之纹章if 白夜王国·暗夜王国

大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险 | 跨界计划2 勇敢新世界

**勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主**

勇气2 最终境界 | 超级机器人大战BX | 塞尔达传说 三角力量 3个火枪手

–专题企划–

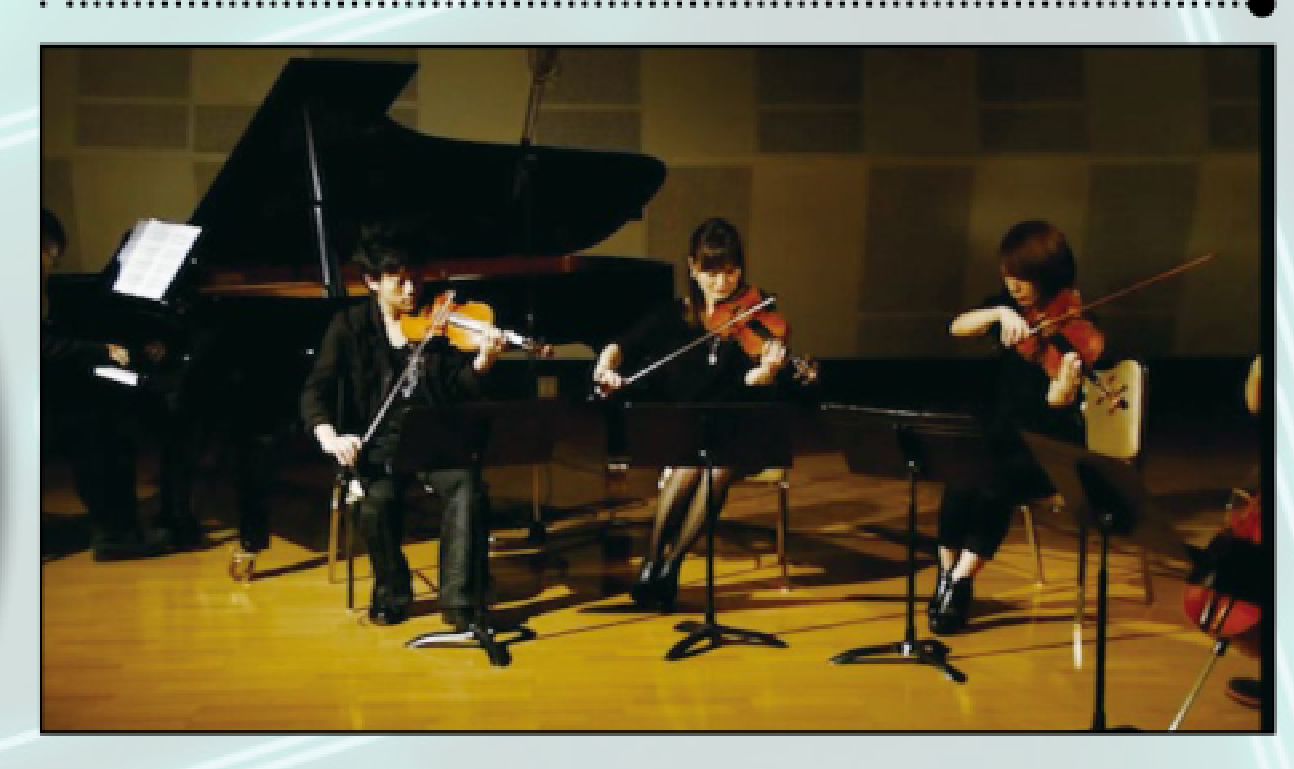
## 低调破解时代

**任天堂网络直播会4年回顾**

**2015年度3DS全面盘点**




## 《异度之刃》音乐会



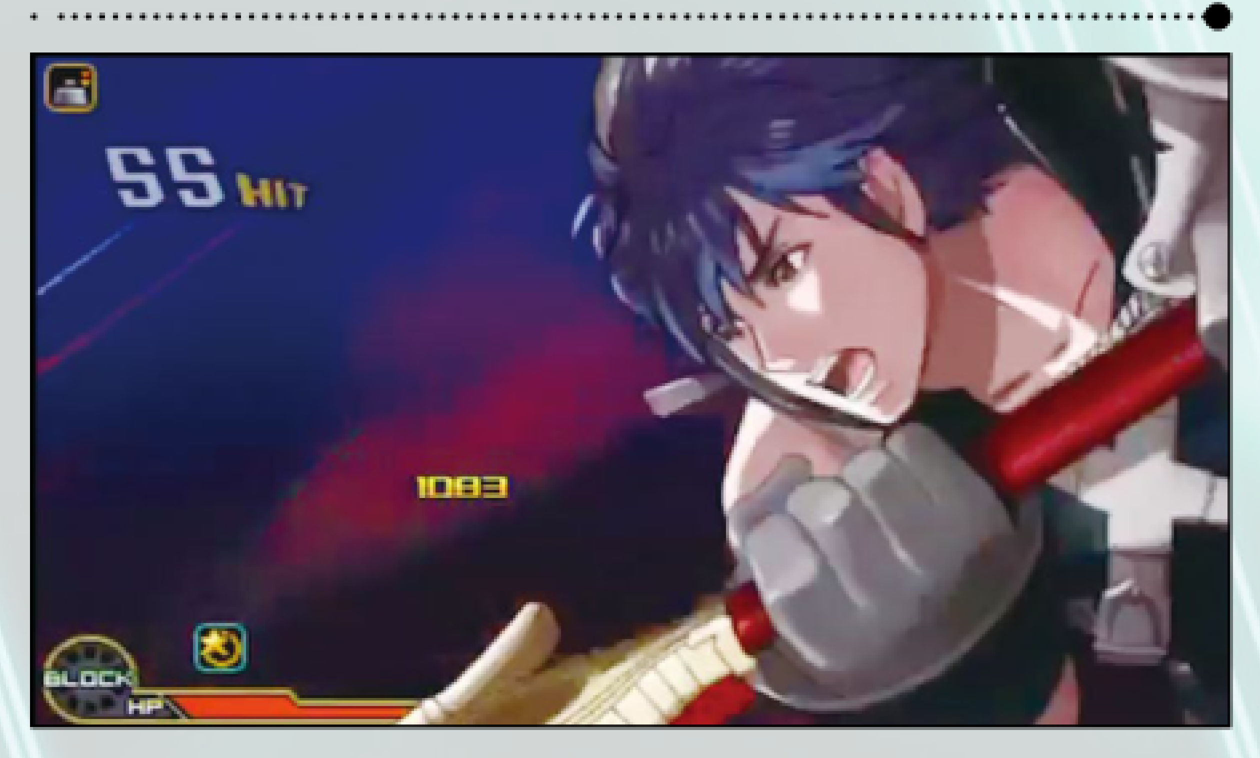
## 精彩游戏CG


怪物猎人X


妖怪手表 破坏者 赤猫团・白犬队


跨界计划2 勇敢新世界

## 《跨界计划2 勇敢新世界》全角色必杀技合集




## 《超级机器人大战BX》精彩招式选集



# 3DS SPECIAL new 3DS专辑 VOL.11

# CONTENTS

## 专题企划



## 缤纷专栏



## 佳作指南



## 典藏攻略


























### 投稿须知


1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《3DS专辑》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《3DS专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《3DS专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《3DS专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《3DS专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《3DS专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《3DS专辑》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net



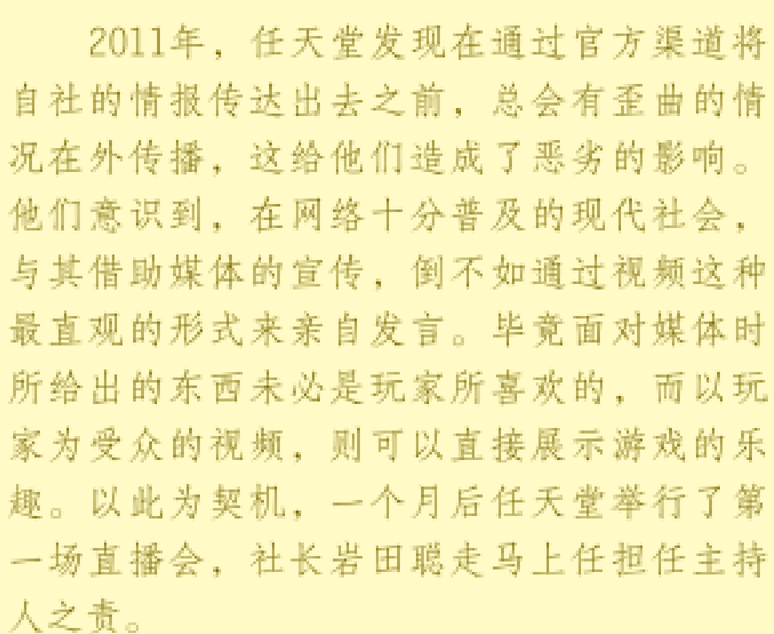
# 直达天际 播动你心

## ——任天堂网络直播会4年回顾

文 虫无兮 美编 香山

### ●何为“Nintendo Direct”？

Nintendo Direct，即任天堂网络直播会，其内容就如其名，是一个将任天堂的硬件及软件相关的情报通过视频的方式在任天堂官网、YouTube、NicoNico及任天堂e商店等平台“直接（Direct）”传达给玩家的视频节目。




2011年，任天堂发现在通过官方渠道将自社的情报传达出去之前，总会有歪曲的情况在外传播，这给他们造成了恶劣的影响。他们意识到，在网络十分普及的现代社会，与其借助媒体的宣传，倒不如通过视频这种最直观的形式来亲自发言。毕竟面对媒体时所给出的东西未必是玩家所喜欢的，而以玩家为受众的视频，则可以直接展示游戏的乐趣。以此为契机，一个月后任天堂举行了第一场直播会，社长岩田聪走马上任担任主持人之责。

直播会强调“直接”，所以每次聪哥提及“直接”二字时总会做出一个固定的手势，这也成了直播会的招牌梗。不仅如此，为了宣传游戏，这个“直接”手势还出现了各式各样的变种，聪哥本人也经常换装上阵，其长达四年的奇妙演艺生涯就此拉开帷幕。

——而这也是，聪哥生命中最后的四年。

### 2011.10.21

值得纪念的第一场直播会，形式上采取了传统的新闻播报，整体来看比较死板。而且聪哥在主持时的表现也显得比较生疏。但是所有瑕疵都掩盖不住这种由新宣传方式所带来的兴奋感。

本次直播会着重介绍了3DS系统更新后在3DS相机及“邂逅Mii广场”方面新增的机能，还有《马里奥赛车7》的通信机能介绍。新公开的《怪物猎人3 G》影像也是此次直播会的一个宣传点，虽然在先前的“任天堂3DS发布会2011”已公开了《怪物猎人4》的开发情报，然而眼前这款第一次登陆任天堂掌机的《怪物猎人》作品的表现，无疑是许多玩家所关心的问题。




### 2011.12.27



时隔两个月，第二场直播会搬到了任天堂的动作捕捉室当中，聪哥的主持风格也显得更加自然。

直播会一开始，聪哥便为3DS初期缺乏大作一事向玩家致歉。然而另一方面，《马里奥赛车7》、《马里奥大陆3D》和《怪物猎人3 G》三款大作却也在短时间内迅速达成了百万销量，为这台当时发售还不满一年的新掌机保驾护航。

随后直播会围绕次年春季即将发售的众多作品展开，第一方游戏包括《心灵相机 附体笔记本》、《马里奥与索尼克 伦敦奥运会》还有宣布延期的《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》，第三方的代表作则有《新・深爱》、《交响旋律 最终幻想》、《初音未来与未来之星 未来计划》、《王国之心3D 梦中坠落》等等，这些游戏后来也确实成为了3DS的中坚力量。如今广大玩家所熟悉的游戏试玩版，也是从此次直播会后开始提供的。

## 2012.2.22

在这个特别2的日子里，第三回的直播会从任天堂的音效工作室里“直接”展现在各位玩家的面前。聪哥第一次在提到“直接”时摆出了特定的手势，这也成为了直播会此后的惯例。从第三回开始，直播会召开的信息都会通过3DS的《无意识交换日记》事先通知，直至该软件停止服务。

游戏介绍依然是分为第一方和第三方两大部分。第一方软件的重头戏是《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》，特地请来樱井政博进行了相当详细的演示。而第三方软件除了常规游戏的介绍，还公开了一段关于Capcom、SEGA与BNE共同开发的游戏神秘片段。直播会的后半段重点介绍了“《脑锻炼》系列”的最新作《东北大学加龄医学研究所 川岛隆太教授监修 超级练脑的5分钟魔鬼训练》，然而这款作品并没有如任天堂预料般地大卖，遗憾地宣告了“《脑锻炼》大卖”这一神话的终结。

## 2012.4.21

在任天堂的电波测量室中，一头乱发的聪哥给玩家们带来了第四回的直播会。

此次的重头戏无疑是“《口袋妖怪》系列”。直播会一开始就介绍了与其有关的四款作品，分别是NDS上的系列正统续作《黑2・白2》，以及两款辅助用的3DS下载软件。这两款辅助软件可以视为开发3DS专属《口袋妖怪》作品所进行的试验。加上后来的《口袋妖怪转移》，本作可能是“《口袋妖怪》系列”中辅助软件最多的一作。

而在惯例的第三方游戏公布中，揭开了第三次直播会中提到的三社共同开发游戏的神秘面纱——当然现在的我们都知道这个大作就是《跨界计划》了。随后，聪哥还介绍了3DS即将通过系统更新追加的两项新机能，以及几款已发售游戏的新情报。

在最后的三分钟里，聪哥公开了两款新作——《立体动物之森》和《新・超级马里奥兄弟2》的情报，并且两款游戏都会在2012年内发售。此后，这两款作品均成为直播会的常客，同时也都是3DS平台著名的长卖游戏，2015年时全球销量均逼近一千万。

## 2012.6.3

● E3前夕直播会 2012

此次从任天堂会议室内放出的直播会以全新主机Wii U为中心，并没有与掌机相关的内容。但是其中有一个在日后与3DS息息相关的要素在这里直播会中初次登场，那就是Miiverse。

## 2012.6.22



直播会一开始并没有出现聪哥的身影，而是一个和《超级练脑的5分钟魔鬼训练》中川岛教授的形象类似的聪哥版虚拟大头像。与直播会中即将介绍的游戏相呼应，让聪哥进入游戏当中成为宣传的一部分，这手法在此后的直播会中屡试不爽，大大增加了这个节目的趣味性。直播会中盘，聪哥的身影再次消失，取而代之的是因独特的性感魅力而在部分玩家当中拥有极高人气的《卡片召唤师》代言人“卡片召唤子”，并为各位玩家带来了本作的新情报。这是聪哥首次把直播室中主持的位子彻底让给别人，也是惟一一次由女性来霸占主持的位子。

此次直播会的重中之重，莫过于3DS新机型3DS LL的情报。聪哥现身说法，公布了LL和原有机型在尺寸、续航等各方面的比较数据，让玩家得以更直观地获知3DS LL的特点。除此之外，这场长达50多分钟的直播会还有着十分豪华的软件阵容，包括将与新机型同日发售的“左右护法”——两款自家大作《新・超级马里奥兄弟2》和《超级练脑的5分钟魔鬼训练》，还有《口袋妖怪 黑2・白2》、《战国无双 编年史2》、《终极军团》、《跨界计划》、《勇气原点》、《新・绘心教室》、《立体动物之森》等游戏情报。



## 2012.6.29

● 《口袋足球联盟 快乐足球》

这是第一场为个别游戏而举行的专属直播会。为了宣传这款作品，任天堂特地请来了三支队伍在直播会上踢了一场长达50分钟的表演赛。这三支队伍的成员分别是演艺圈艺人代表、现役的足球队员以及亚洲最优秀的教练，从娱乐性与专业性两个方面来诠释了这款游戏的特点。

## 2012.7.18

● 《超级练脑的5分钟魔鬼训练》



由于3DS和Wii U的游戏阵容越来越充实，原本的直播会模式在时效性上略显不足。为此，任天堂又拍摄了这种时间较短的小型直播会，而处女秀则献给了《超级练脑的5分钟魔鬼训练》。

此次直播会的主要内容其实相当于任天堂的固定栏目“社长问（社长が讯く）”，只是问答的双方——聪哥和川岛教授都变成了虚拟的大头像。



进行访谈的同时，两人的虚拟头像却在互掐，这让原本严肃的访谈也变得风趣生动起来。

## 2012.7.30

● 《勇者斗恶龙Ｘ》

任天堂请来了本作的三位开发人员在镜头前为各位玩家演示了《勇者斗恶龙Ｘ》的公测版，还设有马场英雄、辻本良三等其他游戏的制作人在游玩了公测版后向开发者提问的环节。直播会从头到尾都带着浓厚的《勇者斗恶龙》氛围，比如聪哥摆出经典的“直接”手势时播放的魔法音效，还有伴随字幕播放的文字效果音等等，让系列粉倍感亲切。虽然在此次直播会上，《DQＸ》还只是主机平台的游戏，但此后本作也成功推出了3DS版。



## 2012.8.29




一直以来，直播会的背景都在任天堂社内，而这一次终于走向了室外，在京都夏日大文字烧的衬托下开始了。不过仅此一次，之后所有直播会的背景又回归室内了，毕竟玩游戏的大多是宅男嘛（笑）。

直播会一开始是已发售游戏的情报，包括《口袋足球联盟 快乐足球》和《卡片召唤师》的大会情报，以及《新·超级马里奥兄弟2》已经集齐了576亿枚金币的壮举。遵循惯例，聪哥又公开了即将发售的第三方游戏情报，除了一些在先前的直播会中也曾登场的大作之外，还有《徽章机器人7》、《雷电十一人1·2·3 元堂守传说》、《火影忍者SD 力量疾风传》、《雷顿教授和超文明A的遗产》等首次在直播会上提及的作品。当然，来自第一方的情报更加振奋人心，其中包括《随心时尚 女孩风格 贪心宣言》以及与其同日发售的新颜色3DS LL，还有发表发售日并且将召开专属直播会的《立体动物之森》、确认正式名称和游戏系统的《纸片马里奥 贴纸之星》等等。




直播会的最后总会有惊喜，而这一次聪哥也没有让观众失望。他放出了《朋友聚会》新作的演示，并宣布将于2013年春季正式发售。在游戏演示中，聪哥的Mii形象卖力地唱歌跳舞，为观众展示了新作的无限可能性。最后，以一张《怪物猎人4》即将追加的新武器——也就是后来的操虫棍——的照片，完美拉下了此次直播会的帷幕。

## 2012.9.7

### ●《超级练脑的5分钟魔鬼训练》

在关于本作的“社长问”当中，开发人员提及了一个在游戏初级就会遇到的难题“3 Back之壁”，而此次小型直播会就请来了日本的高学历搞笑组合“庐山”来对这个难题发起挑战。两人在直播会中采取了不同的训练方法和解题技巧，从最初的挑战失败直到最后挑战“5 Back”也顺利过关，娱乐之余，也算是官方为玩家带来的攻略视频。

## 2012.9.28

### ●《新·超级马里奥兄弟2》

在本作发售两个月后，任天堂听取玩家的意见，制作了三个路线追加包，而本次小型直播会就是针对这三个路线追加包的内容和风格进行说明。由于这是任天堂第一次在3DS游戏中加入收费DLC，所以还详细地讲解了路线追加包的购买方法。另外，虽然没有《超级练脑的5分钟魔鬼训练》的相关内容，可是聪哥依旧是以虚拟头像的形式出镜，这个风格在之后的小型直播会中一直沿用。

## 2012.10.3

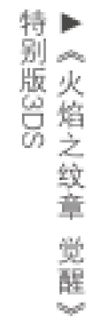
### ●e商店小型直播会

3DS游戏逐渐开始以卡带版和下载版并行的方式进行销售，而原本只发售过卡带版的3DS游戏也将逐步追加下载版。此次小型直播会所传达的就是这么一个主旨，并且公布了第一弹追加下载版的游戏，以及可以把卡带版存档转成下载版存档的工具情报。此举除了能提高e商店的访问量之外，还能够让自带大容量记忆卡的3DS LL更好地普及开来。

## 2012.10.3

### ●3DS LL小型直播会

在这个小型直播会中，聪哥公布了将于11月1日发售的纯黑色3DS LL的消息。另外还公布了三款内置游戏的3DS LL套装，分别是内置《怪物猎人3 G》的纯黑色3DS LL、内置《立体动物之森》的限定版3DS LL和内置《新·超级马里奥兄弟2》的限定版3DS LL，购买这些套装要比玩家分别购买主机和游戏来得便宜。同时，为了避免“《火焰之纹章 觉醒》特别版3DS”销售时所出现的供货不足以及倒卖横行等问题再次出现，限定版掌机今后均改为在一般店面预约的方式销售，而且年内会根据销量不定时增产。




▶《火焰之纹章 觉醒》特别版3DS

## 2012.10.5

### ●《立体动物之森》

为了宣传即将发售的本作，聪哥请来游戏的开发人员坐在一起，一边玩游戏一边进行说明，为新玩家详细展示了玩法，也向老玩家传达本作与前作的异同点。在同月下旬举行的决算说明会的答疑中，聪哥提到这场直播会在YouTube上的播放次数超过110万次，而且其中有65%的观看者是通过便携设备观看的，这是直播会取得巨大成功的一个重要证明。

## 2012.10.25

恰逢直播会开播一周年。标题刚放出就突然画风一变，“《大合奏！》系列”当中的芭芭拉强势登场，并“劫持”直播会，威胁聪哥开发系列新作。聪哥也只好“无奈”地公布了新作正在开发当中，并且将于次年发售的消息（笑）。




年末商战将近，此次直播会中也不断抛出将于年底参战的大作信息，像是《立体动物之森》的配信以及游戏联动、《终极军团》的联机模式、《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》的玩法以及DLC情报、由巧舟主持的《雷顿教授对逆转裁判》的介绍以及《纸片马里奥 贴纸之星》的战斗用贴纸用法等等。

在压轴部分登场的是两款Wii U游戏，其中包括《怪物猎人3 G》的高清化作品。其思路与PSV TV类似，Wii U和3DS间可以互相传送存档，玩家可以在家玩高清版本，出门则带着轻便的3DS。此外，Wii U版也能直接与3DS版进行线下联机，而Wii U版的玩家之间则可以实现远程线上联机。

最后登场的是许久都未曾公布情报的《路易的鬼屋2》新影像，并且确定了本作将于次年第一季度发售。

## 2012.11.27

### ●《新·超级马里奥兄弟2》

根据无意识通信所收集到的数据，全球玩家通过本作所收集到的金币已经突破了3000亿枚。为了纪念这一壮举，任天堂以“《马里奥》系列”旧作为题材，制作了新的路线追加包，并且在限定时间内免费配信。

## 2012.12.19

● 《勇者斗恶龙Ⅹ》

此次小型直播会上介绍了3DS的下载软件《勇者斗恶龙Ⅹ 外出临摹战》。这款作品除了可以单独游玩，还可以和《DQⅩ》联动获得奖励。此外，还公开了Wii U版《DQⅩ》将于次年发售的重大消息。

## 2013.1.8

● 《口袋妖怪》

虽然此次直播会的时间并不长，但是并不算是“小型直播会”，这或许是因为此次节目的内容确实劲爆。3DS在发售两年后，终于迎来了属于自己的《口袋妖怪》。在回顾了“《口袋妖怪》系列”的历代作品之后，聪哥宣布系列新作《X·Y》将于2013年10月在全球发售，让全世界的《口袋妖怪》玩家一起狂热起来。演示视频中提到了“广阔的世界”，这与之后公开的网络联机功能吻合，代表该系列也开始重视网络这一要素。




## 2013.2.1

● 《立体动物之森》

在这场直博会中，再次邀请了《动森》的开发人员坐在一起，展示本作一些用心的小细节，还有部分操作上的技巧，尽心向玩家“直接”宣传这款神作的魅力。直播会的最后，还公布了即将在游戏中配信的特殊家具的情报。




## 2013.2.14

●3DS直播会 路易特别版



直播会的开头，头顶绿帽的聪哥宣布2013年为路易诞生30周年，所以那将会是个“路易年”，而此次的直播也以3DS为中心，围绕路易而展开。随后，“马里奥之父”宫本茂带着吸尘器登场。从聪哥手中接过绿帽之后，宫本茂为各位观众带来了以吸尘器为核心的《路易的鬼屋2》的情报。之后介绍的消息有由路易作为剧情关键的《马里奥和路易RPG4 梦境大冒险》、路易又被打回配角原形的《马里奥高尔夫 世界巡回赛》，还有专门为路易全新打造的Wii U游戏《新·超级马里奥兄弟U》大型DLC“新·超级路易U”等。

直播会的后半部分，介绍了《大合奏！》新作、Wii U上特设的《塞尔达传说》Miiverse专区，还有《大金刚王国 回归 3D》。不仅已经跳出了3DS平台，甚至跟路易都没有什么关系，只能说万年配角的绿帽君真是一如既往的可怜啊（笑）。

## 2013.2.21



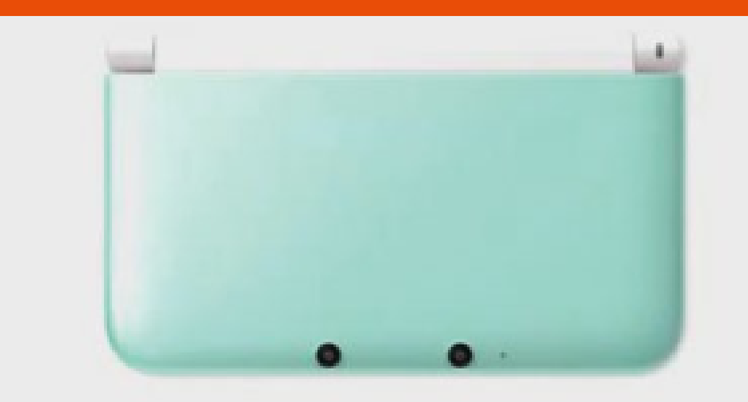
这一次的聪哥以《朋友聚会 新生活》当中的Mii形象登场，看着举不高的手臂摆出“直接”的手势时着实让人喷饭。

介绍完第一方游戏之后，直播会久违地开始宣传第三方的游戏。值得一提的是，日后成为新晋怪物级软件的《妖怪手表》正是在此次直播会上首次亮相，只是此时的它还被淹没在《雷顿教授和超文明A的遗产》、《超级机器人大战UX》和《恶魔城 暗影之王 命运之镜》等人气游戏当中。压轴部分登场的是“《真·女神转生》系列”的新作情报，包括同步推出的限定版3DS LL。还有包含新武器和狂龙化等新要素的《怪物猎人4》新影像。

## 2013.3.12

● 《朋友聚会 新生活》

这次小型直播会同样是以游戏内的Mii形象来主持。主要公布本作将同步发售卡带版和下载版，而且还会推出内置本作下载版的限定版3DS LL的消息。另外，3DS LL还将推出薄荷色的版本，即时常被玩家恶搞的“舒肤佳”色。



## 2013.3.13

● 《动态笔记本3D》

预定于夏季配信的本作是让玩家通过3DS来手绘翻页动画的一款软件，还可以将成品导出通过网络进行分享。然而正是“网络分享”这一点，让这款软件在短短半年后就停止了除收费模式以外的服务。一些不怀好意的玩家通过这款软件向未成年玩家传播淫秽图片的行径，无情地结束了这款原本充满创意的软件的寿命。

## 2013.4.1

●3DS下载软件小型直播会

这是第一场以下载软件为中心的小型直播会。视频中介绍了《西部旋转侠 最后的保镖》和《满载！生物作成 创造》两款下载游戏。与以往的下载游戏不同，这两款游戏可以通过在实体店购买下载卡，又或者是在网络商城购买下载码的形式获得。聪哥还公布了自带AR卡片的e商店点卡，搭配专属下载软件《一起照相 超级马里奥》，就可以让马里奥等角色在三次元当中出现并拍照留念了。直播会最后公开的则是游戏下载版的优惠活动，只要购买指定的下载版就可以获得500日元的优惠券，可见任天堂“推动下载版50年不动摇”的战略。



## 2013.4.3

### ●《朋友聚会 新生活》

此次直播会围绕即将发售的《朋友聚会 新生活》展开。有趣的是，此次的游戏介绍以电视节目的方式推进，像是以电视剧的形式讲述Mii之间的互动、以旅游节目的形式展示游戏里的新设施、以新闻播报的形式来介绍邂逅通信的要素等等。就算不关心游戏，把此次直播会当成20分钟的短剧来看也十分过瘾。



▲戴上了游戏中的装饰“炸鸡头套”的聪哥

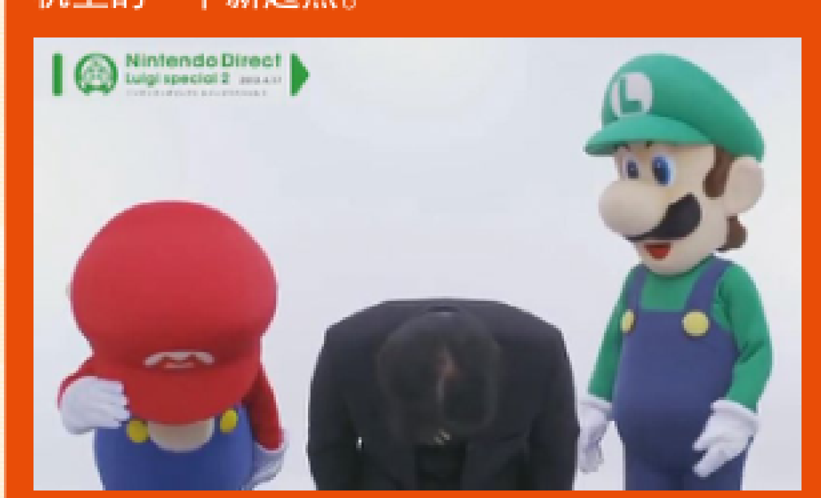
## 2013.4.17

### ●直播会 路易特别版2

就如小标题所示，此次直播会可以视作之前的“路易特别版”的加强版，总体上以路易为主题，就连中途抛下了路易这一点也是一样的。延续“路易年”的主题，聪哥带着马里奥和路易闪亮登台，向观众介绍了《马里奥和路易RPG4》、《马里奥高尔夫》、《马里奥聚会》、DLC“新・超级路易U”等有路易参与的游戏，以及《大金刚王国 回归3D》、《耀西新岛》、《马里奥对大金刚 迷你嘉年华》等第一方游戏的最新情报。



介绍完第三方游戏和Wii U上的游戏阵容之后，聪哥还在直播会的最后公布了一款由同样戴着绿帽的角色挑大梁的新作——《塞尔达传说 众神的三角力量2》。这一作活用了3DS的裸眼3D机能，在俯瞰视角的游戏中第一次做出了高低差的区别，也是本系列在掌机上的一个新起点。




## 2013.5.17




▲请告诉我你们在炫什么?

直播会的前半段，为了宣传Wii U上的《如龙1&2 HD》，聪哥请来了名越稔洋担任嘉宾，并一同介绍了由SEGA发行的游戏。而直播会标题也临时改成了“SEGA直播会”，这种待遇至今也只有这一家独享，可见两家交情之深。虽然此次直播会内容以Wii U的游戏为主，不过其中还是提到了《初音未来 未来计划2》和《索尼克 失落世界》这两款3DS新作的消息。

## 2013.5.31

### ●《怪物猎人4》&《逆转裁判5》

一如标题所示，这次直播会仅围绕两款Capcom的游戏展开。即便如此，直播会名称也没有改作“Capcom直播会”，对比半个月前SEGA的豪华待遇，估计老卡也有些心凉（笑）。由于《逆转裁判5》是时隔六年的新作，在公开宣传影像之前还进行了简单的回顾；而《怪物猎人4》则请来了制作人辻本良三进行详细的介绍。




## 2013.6.11

### ●直播会 @E3

在E3 2013开幕之前，任天堂用直播会的形式把参展的游戏提前告诉了全世界的玩家，还在视频最后展示了任天堂的E3展位。由于3DS的销售已趋于稳定，所以此次直播会的内容重心都放在Wii U上。不过直播会开头确定了《口袋妖怪 X・Y》的发售日，而压轴部分则公开了《任天堂全明星大乱斗》的新宣传片，并且确定了《动物之森》的“村民”和“洛克人”两名新的登场角色。

## 2013.7.3

### ●Wii U/3DS下载软件

与之前的一样，内容上仍然是以下载软件为中心。虽然此次涵盖了Wii U平台，不过和3DS平台祭出来的趣味游戏相比，Wii U上多为实用性软件，所以在这次节目还是被3DS抢尽了风头。视频中介绍的3DS游戏多为老牌系列新作，包括在直播会上陪3DS玩家一路走来的“《电波人RPG》系列”，从GBA起步的高人气解谜动作游戏系列“《马里奥对大金刚》系列”，以及在NGC上获得高评价并逐步推出续作的“《豆丁机器人》系列”，可见任天堂对e商店这个第二战场的高度重视。

## 2013.7.24

### ●《动态笔记本3D》

这次着重介绍了本作的收费模式“世界动态笔记画廊”，创作优秀作品的用户和发掘了优秀作品的用户均有机会获得免费30天使用券的设计可谓相当有新意。直播会的后半段则是详尽的视频教程，让不擅长画画的观众也可以模仿着来接触这一款作品。

## 2013.8.7

为了配合《信长之野望》的宣传，聪哥身着阵羽织在战国时代闪亮登场（笑）。这一次所介绍的第三方游戏阵容也十分豪华，几乎每一个厂商都祭出了看家作品。例如3DS上就有角川Games的《重装机兵4》、Gungho的《智龙迷城Z》、SEGA Games的《初音未来 未来计划2》等等。

当然第一方阵容也毫不示弱。确定正式名称的《大合奏乐队兄弟 P》在视频中演示了使用玩家照片和声音合成虚拟歌手进行演唱的片段。聪哥在游戏中又唱又跳的场景在滑稽可笑的同时也极具冲击力。《塞尔达传说 众神的三角力量2》公开了游戏LOGO，并且确认将和前作《众神的三角力量》一样存在“异世界”的设定。两作有所关联而又千差万别，充分勾起了玩家的好奇心。

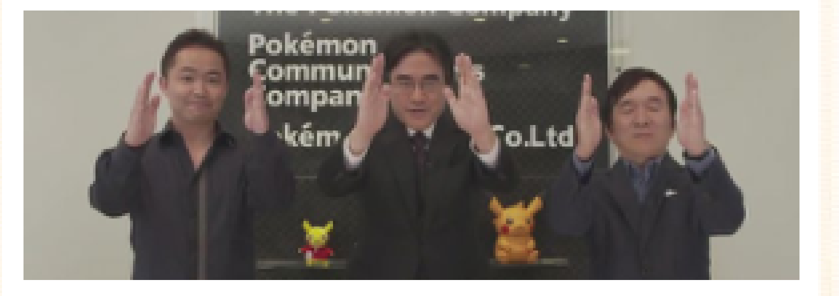
这次在直播会末尾压轴登场的，是一款让人意外的软件——《立体动物之森》主题的Miiverse交流空间《树荫广场》。玩家可以在这里欣赏到高清的动物村民，发送或查看特定村民相关的Miiverse投稿等等。尽管聪哥解释这是为了让全球的玩家拥有一个更好的交流空间，可是在Miiverse尚未登陆3DS的情况下特意在Wii U上设计一款这样的软件，怎么想都是为了让《立体动物之森》的用户来拉动Wii U的销量。

## 2013.9.4

### ●《口袋妖怪》

这一次的直播会搬到了口袋妖怪株式会社当中，并请来了社长石原恒和，以及“《口袋妖怪》系列”的监督——Game Freak的增田顺一作为嘉宾。《口袋妖怪》相关企业的三巨头同处一室，足以彰显出此次直播会的重要性。

在大作发售前举办专属直播会来介绍游戏内容已经成为一种惯例，这次自然也不例外——然而就在观众都这么想的时候，增田顺一却抛出了一个重磅炸弹：《口袋银行》。玩家可以通过这项网络服务将《X・Y》当中的口袋妖怪储存在云空间，而且《黑・白》、《黑2・白2》的口袋妖怪也可以在软件的辅助下使用这项服务。这不仅完成了《口袋妖怪》从NDS到3DS上的过渡，也意味着包含着玩家回忆的口袋妖怪们可以一直保存下去。《口袋银行》开始配信之后，一度造成任天堂服务器长时间的大规模瘫痪，这既凸显了玩家对这项服务的强烈需求，同时也暴露了任天堂网络服务方面的不足之处。



## 2013.9.8

### ●《怪物猎人4》

伴随一声熟悉的音效，出现在各位观众面前的是吃了蘑菇后变大的桃毛兽，以及身着马里奥和路易服装的艾露猫。这是《怪物猎人4》中即将配信的与《马里奥》联动的新任务。此次直播会的话筒交给了《怪物猎人4》的制作人辻本良三和藤冈要，两人联机展示了本作的多人在线模式，同时还以抽取话题的形式回答了一些关于本作的问题。



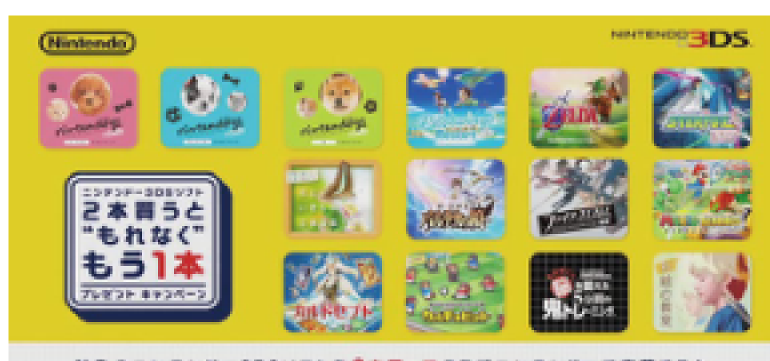
▲在联机中都不忘“直接”一把。

接近尾声时，辻本良三从箱子中抽出了一把只要是《塞尔达传说》粉丝都不会感到陌生的大师之剑，并公布本作还将有与《塞尔达传说》联动的任务。这是在《怪物猎人》作品中首次出现与任天堂联动的任务，某种意义上来说，这已经可以视为3DS独占作品的宣言。

## 2013.10.1

一个普通的日子，一个普通的开头，一场不普通的直播会就此拉开帷幕。虽然打头阵的是Wii U上的消息，可是也掩盖不了3DS游戏的光芒。

第一个重磅消息来自于《大合奏！乐队兄弟P》，在确定发售日和价格的同时，更公布了知名音乐家将为本作提供乐曲的情报。本作可下载的乐曲在3000首以上，而玩家更是可以通过专用软件作曲并投稿。




第二个重磅消息则是《勇气原点 谨为续篇》。结合了玩家的意见，开发团队制作着续作的同时，也对《勇气原点》进行了修改推出了本作。本作可视为原作的廉价版和完全版，同时也是续作的试玩版，是一款诚意十足的RPG（对于购买了原作的玩家除外）。

第三个重磅消息是让国内掀起小黄纸狂潮的促销活动。在任天堂俱乐部输入了两款游戏内附的小黄纸上的号码，就能免费获得特定游戏的下载版。备选名单中包括《任天狗+猫》、《时之笛 3D》、《火焰之纹章 觉醒》、《新・光之神话》等十四款游戏，对于玩家来说是一个十分优惠的活动，小黄纸一时供不应求。

第四个乃《塞尔达传说 众神的三角力量2》的情报。制作人青沼所公开的一张截图，揭示了一个颠覆“《塞尔达传说》系列”的惊人事实：本作可以自行选择攻略迷宫的顺序。迷宫攻略所需要的装备道具，不再是在迷宫中获得，而是在店铺中租借或购买。

大概观众都已经习惯了聪哥把最重要的消息留在直播会的最后，而这一次聪哥包袱里藏着的，是“《星之卡比》系列”新作《三重华丽》，影像中所展示的富有纵深感的关卡，还有卡比生吞大树的情景都令人印象深刻。至此，任天堂旗下的经典系列几乎都在3DS上公布了新作。

## 2013.10.29

### ●《大合奏！乐队兄弟P》

惯例的新作发售前直播会，以聪哥的虚拟歌手形象唱出开场白的方式也让人更直观地感受到了本作的神奇创意。视频中详细地介绍了游戏的系统和玩法，还让前山田健一、八王子P等参与了本作作曲的音乐家们露脸致辞（聪哥自己反而是虚拟形象出镜）。

## 2013.11.14

### ●Wii U/3DS下载软件

这场小型直播会可以说是任天堂整个游戏历史上的里程碑，因为它公布了任天堂网络ID（NNID）这一模式，可以将玩家所有任天堂的机器都统合起来。在当时来说，NNID的作用并不大，只是让同时拥有Wii U和3DS的玩家可以共用e商店的点数。如今NNID可以绑定新开设的任天堂账号，通过电脑和手机直接购买游戏。而2016年3月开始，购买或玩游戏都能积累点数，这一机制也类似于已停止服务的任天堂俱乐部。可以说，这场小型直播会便是踏出“任天堂之野望”的第一步。

对应NNID的公开，3DS也和Wii U一样可以使用Miiverse，不过3DS游戏的讨论区很少，随后才渐渐丰富起来。考虑到就在此次小型直播会的两周前，3DS下载软件《无意识交换日记》和《动态笔记本3D》均停止了玩家间的在线交流服务，Miiverse的顶替可谓是意料之中。



▲皮克敏静悄悄地入侵了直播会。

## 2013.11.27

### ●《3DS向导 卢浮宫》

这一次的直播会应该改名叫“岩田聪与宫本茂的卢浮宫之旅”，或者是“3DS上的卢浮宫”。卢浮宫于2012年开始向游客出借3DS以提供指引和解说，两人便凭借这项服务在卢浮宫内逛了一圈——虽然看上去像是毫无艺术感悟只会打游戏的两个熊孩子（笑）。这个卢浮宫专用向导软件被制成了3DS下载软件，让没有机会去卢浮宫的人也可以在家感受一下艺术气息。如果观众有幸亲临卢浮宫，还可以在商店内购买这款《3DS向导 卢浮宫》的实体版做手信，毕竟这可是卢浮宫限定销售的商品呢。



## 2013.12.18

直播会一开始便公布了《塞尔达无双》这款神奇的作品，把游戏界两大著名割草系列融合在了一起。本作在当时只是Wii U独占游戏，后来也公布3DS版的消息。

游戏情报方面，这次节目并没有更多抢眼的内容，《星之卡比 三重华丽》、《化石发掘者 无限齿轮》、《马里奥聚会 岛屿漫游》、《耀西新岛》、《任天堂全明星大乱斗》等第一方游戏均公布了新情报，第三方的新作当中则有《牧场物语 连结新天地》、《节奏剧场 最终幻想 谢幕》、《勇者斗恶龙怪兽篇2》等等。至于已发售的游戏，《大合奏！乐队兄弟 P》确认将逐步更新版本，并推出了支持分享游戏的合奏专用软件；《路易的鬼屋2》则公开了销量破百万的消息——连任天堂的人都对此感到惊讶，你们这样对得起路易吗（笑）？之后，还在任天堂俱乐部追加了以路易为主题的新产品。

为了普及NNID，在特定时间前注册NNID的用户都可以获得已没有任何入手途径的GBC游戏《超级马里奥兄弟DX》。虽然也不是不能理解任天堂这一做法，但是这个诱饵会不会太弱了一些……

## 2014.2.14

2014年的第一场直播会，在《任天堂全明星大乱斗》新角色“小马克”热血澎湃的介绍视频中开始。然而这是一场Wii U为中心的直播会，因此在3DS方面并没有什么冲击性的消息，只有一张《怪物猎人4 G》新怪物的脚印图（对，就是千刃龙的），以及巧舟负责的《逆转裁判》新计划（没错，就是《大逆转裁判》）能让人眼前一亮。

当然这些也只是事后诸葛的看法。在当时看来，融合了《世界树迷宫》和《Persona》的迷宫RPG《Persona Q》、由名越稔洋负责开发的《英雄银行》以及风格清新的《耀西新岛》等新作也曾让人感到兴奋不已，只是后两款作品的成品确实不尽人意。而夹杂在大作中默默路过的《口袋妖怪 战斗方块》也促成了后来《口袋妖怪抓取》的诞生，发展成“《口袋妖怪》系列”的第一款本格手游。




▲光做手势不出声是想怎样……

## 2014.6.10

●Nintendo Digital Event

这次视频放送并没有冠以直播会之名，但是形式上与直播会十分接近。聪哥在节目中让出了主持的宝座，但是在宣传视频中与雷吉拳打脚踢的场景还是让人印象深刻。同月，聪哥入院接受手术，此后直播会进入了没有岩田聪的黯淡时期。



▲“直接”回血法！

回到视频本身，这次为E3所打造的视频可谓分量十足。《毛线耀西》、《前进吧！奇诺比奥队长》、《塞尔达传说》新作、《口袋妖怪 红宝石・蓝宝石》复刻、《猎天使魔女》1代与2代合集、《塞尔达无双》、《星之卡比与彩虹咒语》、《异度之刃X》、《超级马里奥制造》，还有拯救了Wii U销量的神作《油彩军团》等等。

不过此次视频最核心的内容，是向全世界公开了amiibo这一玩法。虽然此前已有类似的产品（《口袋妖怪》的NFC手办），但是amiibo和游戏显然贴合得更为紧密，泛用性也更高。在当时，也许还有大量玩家没能反应过来，直到这些兼具实用性的官方手办在推出后有价无市的事实摆在面前时，才明白这又是一种新的敛财手法。2015年9月，手办型amiibo的出货量已经达到2110万，后续的毛线型、卡片型amiibo还没有计入其中。回想当年被诟病为累赘且没有意义的amiibo，如今俨然已是一种同时具备游玩性与观赏性的外设手办。毫无疑问，在游戏以外的战场，任天堂又一次开辟了全新的领域，孕育出新一代吸金怪物。

## 2014.7.4

●《妖怪手表2》

在动画的拉动下，《妖怪手表》原本只有30万的销量突飞猛进，一举突破百万。续作待遇同样也是水涨船高，甚至有了专属的直播会。节目中，由Level-5的社长日野晃博亲自为各位玩家带来续作《元祖・本家》的详细介绍。事实证明此举是正确的，《妖怪手表2》双版本的销量突破了300万。

## 2014.7.11

●3DS第三方厂商直播会

以第三方游戏为主要内容的直播会，由于聪哥抱恙，于是直接请来了各游戏的制作人亲身主持讲解。直播会介绍了《最终幻想探索者》、《世界传说 Reve Unitia》、《勇者斗恶龙Ｘ》、《禁忌的玛古纳》、《喧哗番长6》（只有几秒镜头），最后则以《怪物猎人4 G》作为压轴。内容上倒是没什么问题，只是观感大打折扣。惟一的梗就是两名制作人摆出的“直接”手势了，可惜严重缺乏娱乐成分，衔接得也十分生硬，这大概是最不好看的一场直播会。

## 2014.8.5

●《塞尔达无双》

在本作发售前夕，请来了游戏制作人早矢仕洋介来主持这场直播会，介绍了本作的系统、角色、关卡等方方面面的内容，中间还穿插了“《塞尔达传说》系列”制作人青沼英二的小捏他，和观众讲述“《塞尔达传说》系列”中的经典事物在本作中变成了什么模样，大打怀旧牌。

## 2014.8.29

●3DS直播会



手术后的聪哥首次露脸，明显看出他的脸憔悴了许多，主持时的姿势从站姿改为坐着。然而这并不能妨碍他给3DS玩家带来一个振奋人心的消息——估计至今还有部分玩家记忆犹新——New 3DS即将发售！作为3DS的强化机种，New 3DS的优秀是毋庸置疑的。不过此次直播会中，我们可以看出任天堂开始重视起“个性”这一要素。能够更换外壳的New 3DS和限定版外形的New 3DS LL，都能够彰显玩家的个性；而新追加的“主题”机能，让3DS的内侧——系统画面也变得多样化，就像在电脑上更换壁纸，主界面不再死气沉沉。

直播会中还公布了好几款游戏的情报，其中包括New 3DS专属游戏《异度之刃》。至今为止，专属的实体版游戏也还是只有这么一款。

## 2014.10.8

● 《怪物猎人4 G》



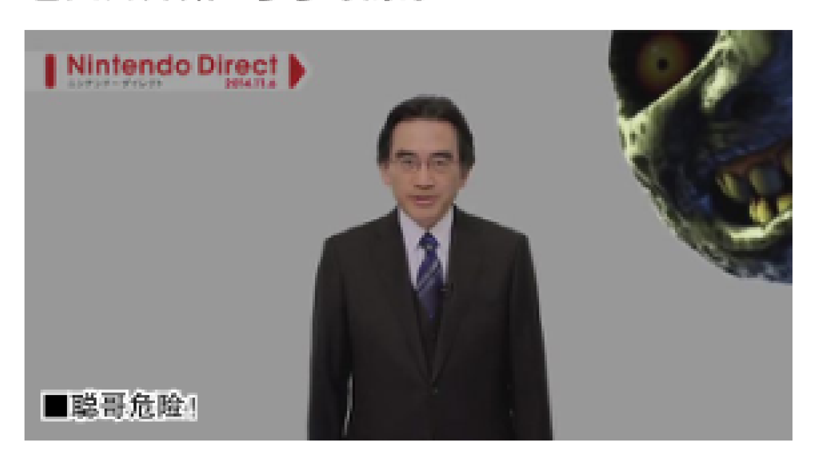
▲第一次出现的双人合体“直接”。

一如既往的大作直播会，除了Capcom搞怪的制作人组合之外，还请来了女明星后藤真希进行试玩。不过此次直播会除了宣传游戏之外，还肩负了宣传New 3DS的使命，就像在TGS 2014时只能在《怪物猎人4 G》的试玩展位玩到New 3DS一样。毕竟C杆、Z键和追踪式裸眼3D，几乎都是和《怪物猎人》配套的功能，说不定隐隐也有借此留住这款掌机上的怪物级软件之意。视频中还公布了和《银河战士》联动的任务，更加固了两社之间的联系。

## 2014.11.6

作为2014年的最后一场直播会，为了即将到来的圣诞商战，任天堂也在此次视频中卯足了全力，一上来就放出了大招《塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D》——可惜本作并未能赶在圣诞节前发售。《梅祖拉的面具》的黑暗风格在《塞尔达传说》中相当有名，和同一机种的《时之笛》相比也毫不逊色。本作发售一个月后，全球销量就突破了200万，可见粉丝的热情。

之后公布的游戏阵容也相当豪华，《新・世界树迷宫2》、《最终幻想 探索者》、《皇牌空战3D 纵横火网 加强版》、《恶魔幸存者2 破纪录》、《失落英雄2》、《罗罗娜的工作室》等均是陪伴众多玩家走过2015年的作品。而3DS部分的压轴，则是先前于E3公开的美漫风格SLG作品《蒸汽行动 林肯对异形》。随着New 3DS的公布，amiibo的曝光率也急速提高，掌机游戏中有《皇牌空战》（事实上《蒸汽行动》也有对应此功能，只是视频中并未公开），而Wii U阵容几乎全部对应amiibo，“amiibo商法”对玩家包围网开始一步步收紧。



■聪哥危险！

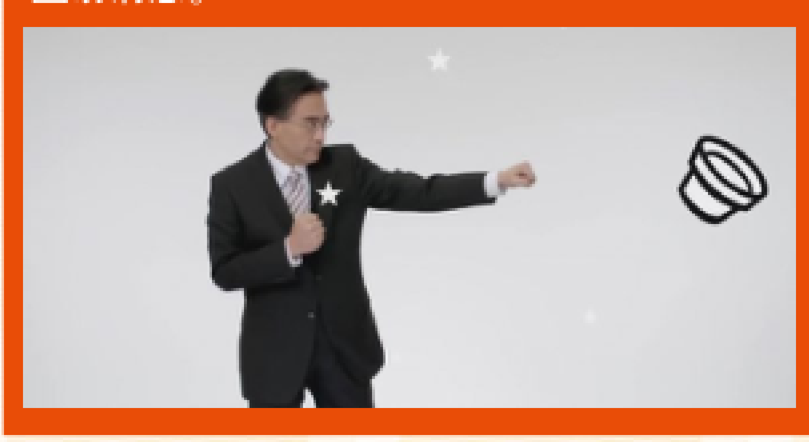
## 2015.1.14

脸色稍有好转的聪哥，带着许多重磅消息主持了2015年第一场直播会。跟上次一样，这次开场也是立刻放出大招——《火焰之纹章if》的消息强势公布。本作十分神奇地分成了《暗夜》和《白夜》两款作品销售，玩家在购买其中一作之后，另一作可以以DLC的形式购入，同时还可以购入第三路线的DLC，可谓分量十足。

新生宠儿amiibo的介绍环节在视频中占了不少分量，不少已售游戏都通过追加补丁的方式来开启对应amiibo的功能，例如《任天堂全明星大乱斗》和《海贼王 超级顶上战争X》等等。第三方厂商也为3DS带来了不少新作品，例如玩法独特的原创IP《遗产传奇》、迷宫RPG集大成之作《世界树与不可思议的迷宫》、意料之外但又情理之中的《交响旋律 勇者斗恶龙》、某种意义上算是强强联合的《智龙迷城 超级马里奥兄弟版》等等，让玩家对2015年有了新的期待。


▲面具商人的“直接”。

压轴部分请来了“带来幸福的面具商人”，以十分耍贱的形式公布了《塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D》的最新情报。而最后的游戏情报，依然是由聪哥亲身上阵演示，给玩家带来了“《节奏天国》系列”新作这一重磅消息。






## 2015.4.2

这是聪哥参与的最后一场直播会，与一月出镜的时候相比，他的脸色简直可以以“面黄肌瘦”来形容。或许是自知大限将至，聪哥找了个借口指名同社的森本英机来一同主持节目，并将直播会的后半段全部交给了森本。如今回想起来，这就是必然的星火传递吧。

此次直播会中，amiibo相关的内容变本加厉地增加，已经有一种为了amiibo而宣传游戏的感觉，在Wii U部分尤其明显。另外，直播会上还公布了两款新型的amiibo，分别是对应《毛线耀西》的毛线型amiibo和对应《动物之森 欢乐家装设计师》的卡片型amiibo，两者的出货量也突飞猛进，后者的人气已直逼手办型amiibo。

3DS部分就让人有一种“还是在正正经经做游戏”的安心感，视频中新公布了《勇气2》、《波波罗古罗伊斯牧场物语》、《大逆转裁判》、《动物之森 欢乐家装设计师》和《节奏天国 精品+》等大作，还为许久没有动静的“邂逅Mii广场”增加了两款游戏和高级机能，为其注入新的活力。

在直播会的最后，聪哥宣布《马里奥赛车8》将解禁系列前所未有的200cc，节目便静静地拉下了帷幕——玩家们熟悉的“聪哥直播会”也就此画上了句点。




### ●后记

7月，一个平平无奇的早晨，岩田聪离世的消息传遍了全世界。

重新观看这4年来的所有直播会，看着视频解析度逐渐变得清晰，而聪哥一步步逐渐憔悴，心中不由得升起了一阵悲凉。不可能是有了直播会才有的岩田聪，也应该不是有了岩田聪才有的直播会——毕竟直播会还要继续下去。森本小哥正式接下“直接”的传承，最新一期没有聪哥的直播会也已在11月13日举办。只是观众们显然都习惯了，在标题消失之后肯定会出现的那张熟悉的脸和那个经典的手势。作为玩家，作为小编，每当我收到即将召开直播会的通知时，总是按捺不住心中的兴奋，猜测这一次又会有怎样的情报，而聪哥又会如何使尽浑身解数来耍宝——如今，这一切都已经告一段落。斯人已逝，但是为任天堂留下了很多宝贵遗产，森本拾起了接力棒，在经历了5个月的空白期后重开直播会。从他伸出的双手之间，似乎还能“直接”看到，那个56岁大叔日渐消瘦的身影。

# 2015年度 3DS全面盘点

2016年初的这本《3DS专辑》，照例要为大家盘点刚刚过去的一年间3DS相关的一些大事。2015年的3DS在掌机领域已毫无争议地一家独大，再无敌手，但时局的变化并不允许任天堂躺在这一绿洲上忘记远方。过去严肃、甚至有时显得古板的任天堂，在今年做出了许多让步性的改革举措，我们可以看到更多的跨界合作，更迎合大众的网络服务。大作云集的主旋律当然也不会变，接下来就让本文来按月重播去年的3DS凯歌。

文 胧月 美编 Juxi



## January

### 《智龙迷城 超级马里奥兄弟版》闪电公布




依靠手游崛起的Gungho一直是优秀的游戏内容提供商，发迹之后仍不忘与传统第一方密切合作。前几年的多人联机A·RPG《仙境传说 奥德赛》便在PSV平台上赚得了不错的口碑，然而让Gungho赚得盆满钵溢的依旧是看家IP《智龙迷城》。2013年底的3DS版《智龙迷城Z》销量轻松破百万，让Gungho确信3DS是更适合休闲类游戏壮大的土壤。在时隔一年的眉目传情后，Gungho于2015年1月8日宣布获得《马里奥》这一超级IP的游戏开发权，并针对3DS平台单独提供，为《马里奥》向《智龙迷城》玩法的新领域加以开拓。

CEO森下一喜强调Gungho并非纯粹的“手游大厂”，今后要继续在各个平台上推出游戏。本作从公布到实际发售（4月29日）只有短短不到四个月的时间，可见开发过程极为保密。这一天的公诸于众，也让Gungho和任天堂的各位高层从紧张之中解放出来。虽然本作的实际销量并没有《智龙迷城Z》那般理想，但从日后任天堂的动向看，与Gungho展开密切合作无疑更有利于任天堂绘制新的战略蓝图。

## “任天堂俱乐部”服务宣布终止

1 月 20 日，任天堂宣布会员制服务项目“任天堂俱乐部”将在同年的 9 月 30 日正式结束。任天堂俱乐部从 2003 年 10 月正式启动，比 NDS、Wii 这些明星级硬件更早地进入玩家视线。购买了任天堂出品软硬件的玩家，可获得一定的点数，积攒一定点数可向官方兑换各种非卖道具。根据获得的总点数，玩家可进一步成为金、白金等高等级会员，官方会定期向这些高级会员赠送额外礼品。从 2003 年至今 12 个年头，任天堂俱乐部为玩家用心定制了超过 5140 款游戏的主题礼物，平台覆盖 GBA、NGC、NDS、Wii、3DS、Wii U。当然，任天堂俱乐部的消亡并不代表任天堂抛弃玩家，同社将会在未来根据玩家的游戏习惯，整合出一套新的会员制服务。

2 月 1 日以后发售的任天堂平台的所有游戏软件，不能再兑换俱乐部点数，而手握老游戏附赠的兑换码的玩家也必须在 4 月 20 日之前完成换算，并于 9 月 30 日之前领取对应礼物，过期不候。如果看官您是在阅读本文后才第一次知道该消息，那也只好挥泪告别烂在手里的点数，期待接下来的会员制服务吧。下面来看看最后一波的绝响礼物吧。




▼耀西的恐龙蛋卡片&卡包。





▲充满马里奥喧闹要素的彩色储物盒。



▲卡比主题盖毯。

## “怪物猎人狩猎祭 15”开幕



“怪物猎人狩猎祭”是由 Capcom 官方举办的最大最正式《怪物猎人》活动，除了丰富的演出和琳琅满目的周边，全日本的最强猎人们也会展示他们精湛的狩猎技巧。本次狩猎祭是以 3DS 版的《怪物猎人 4 G》为比赛项目，包括“日本第一女性猎人决定战”、“日本第一亲子猎人决定战”和“狩王决定战”，活动的首站于 1 月 18 日在东京拉开帷幕，此后分别设置名古屋（2 月 1 日）、札幌（2 月 15 日）、大阪（2 月 22 日）和福冈（3 月 8 日）这 4 个地区分赛点，感兴趣的猎人都能够免费入场，最后于 4 月 12 日收官的总决赛则是完全招待制，只有收到官方邀请的玩家方可参加。

今年狩猎祭的另一个意义，便是纪念系列诞生至今正好十周年。官方在熊本的 Green Land 会场举办为期一个半月的《怪物猎人》十周年纪念展览。回忆起这十年，大部分玩家初次接触该系列就被古拙的操作感拒之门外，然而又无法抑制自己的狩猎冲动，“想见到更酷更强的怪物”、“想打造更加帅气 / 可爱的装备”……种种驱力配合游戏精湛的核心系统以及丰富的外围玩法，俘获了全世界几百万的死忠粉。而我们也相信，一个具有蓬勃生命力的游戏系列存活 20 乃至 30 年都尤未可知，期待该系列在接下来的十年坚实走好每一步，以至于每年的某一时刻，猎人们又纷纷掏出自己的游戏装备，振臂一挥呼喊“今年的狩猎时节到了！”

## “拖延症”作业终得交，《恶魔幸存者2 破纪录》发售

说起游戏界的“拖稿”大户，厂商级如 Blizzard、Square Enix，制作人级如上田文人、山内一典，都可谓“名声在外”，不拖不舒服斯基。但毕竟人家攥着的是现象级大作，而《恶魔幸存者 2 破纪录》作为小众游戏，延期一年半委实有些说不过去，何况还是照葫芦画瓢的资料篇。

本作最早预计在 2013 年 7 月就上市，当时正值 TV 版动画播放完毕，原打算动画和游戏能形成一套组合拳，带动游戏销量的同时，进一步打通二次元市场。然而也许是 TV 版动画的影响力远远低于厂商预期，也许是各方面真的人力不足，总之游戏是一而再再而三地延期，延过了两个跨年晚会，幸好这次终在 2015 年 1 月 29 日发售。挖苦归挖苦，相比那些已经骗了不少经费最后无疾而终的项目，高完成度的本作还是值得赞许的。



# February

## “《梦幻模拟战》系列”最新作宣布登陆3DS




怀旧是极其微妙的感情，大部分回忆让它停留在曾经最闪光的时刻未尝不是明智的选择。《梦幻模拟战》（又名《兰古利萨》）是继《火纹》之后被国内核心战棋玩家铭记的又一经典，那虽略带媚俗却旗帜鲜明的漆原人设，岩垂德行谱写澎湃激昂的战斗 BGM，以及动辄上百单位的大规模团战，交织成那批国内先驱玩家在少年时代不灭的骑士梦。

重塑这一经典需要相当高的勇气和实力，当新作《梦幻模拟战 转生》于 2 月 5 日宣布的那一刻，尽管诸多玩家对新画师的人设抱有疑问，却大度地以“想必核心玩法健在”来安慰自己。然而当游戏实际上市，大家只会悲愤地发现制作商以廉价的投机取巧榨干该 IP 剩余价值的卑劣行径。这一昔日经典若有心境，大概也是苦不堪言吧。

## New 3DS XL欧美两地区同步发售，重返硬件榜首




无论是次世代家用机的复兴，还是来自手游的冲击，掌机称雄的黄金时代已经毫无疑问地渐渐收尾。尤其在资源和理念都更为先进的欧美，越来越多的重度玩家更倾向选择 PS4、Xbox One 乃至 Steam 等或实体或虚拟的平台满足自己的游戏沉浸欲，而轻度玩家又更青睐机能好、供货商丰富的携带型平板电脑，掌机一度被置于较为尴尬的境地，我们已经愈发记不清 NDS 时代掌机游戏的屠榜盛况了。内容，可能成为掌机游戏惟一的翻身要因。

New 3DS XL 是 2014 年 10 月发售的日版 New 3DS LL 在欧美地区的名称，与日本首发黑、蓝两种颜色不同，欧美发售的 XL 是黑、红两种颜色，此外还配合《塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D》《怪物猎人 4 G》等大作推出特别机型。据统计，美国 2 月份 3DS 的销量多达 36 万台，短暂打破了 PS4 和 Xbox One 两强争雄的局面，后两者在 2 月销量分别是 25 万和 20 万台。

## 《怪物猎人4 G》全球销量突破300万套






截止到 2 月 16 日，《怪物猎人 4 G》在情人节炮火的余声之中宣布销量突破 300 万，这包含了游戏在全球的实体和非实体的销量总和。《怪物猎人 4 G》作为《怪物猎人 4》的资料篇，保留了世界观和核心玩法，追加了以新怪物为首的多种新要素。为进一步拓展用户，系列又推出了欧美版《MH4U》。对应局域网和远程联机的协力游戏系统，同样博得欧美玩家的好评，也为正在进行中的“怪物猎人狩猎祭 15”间奏了一曲凯旋战歌。





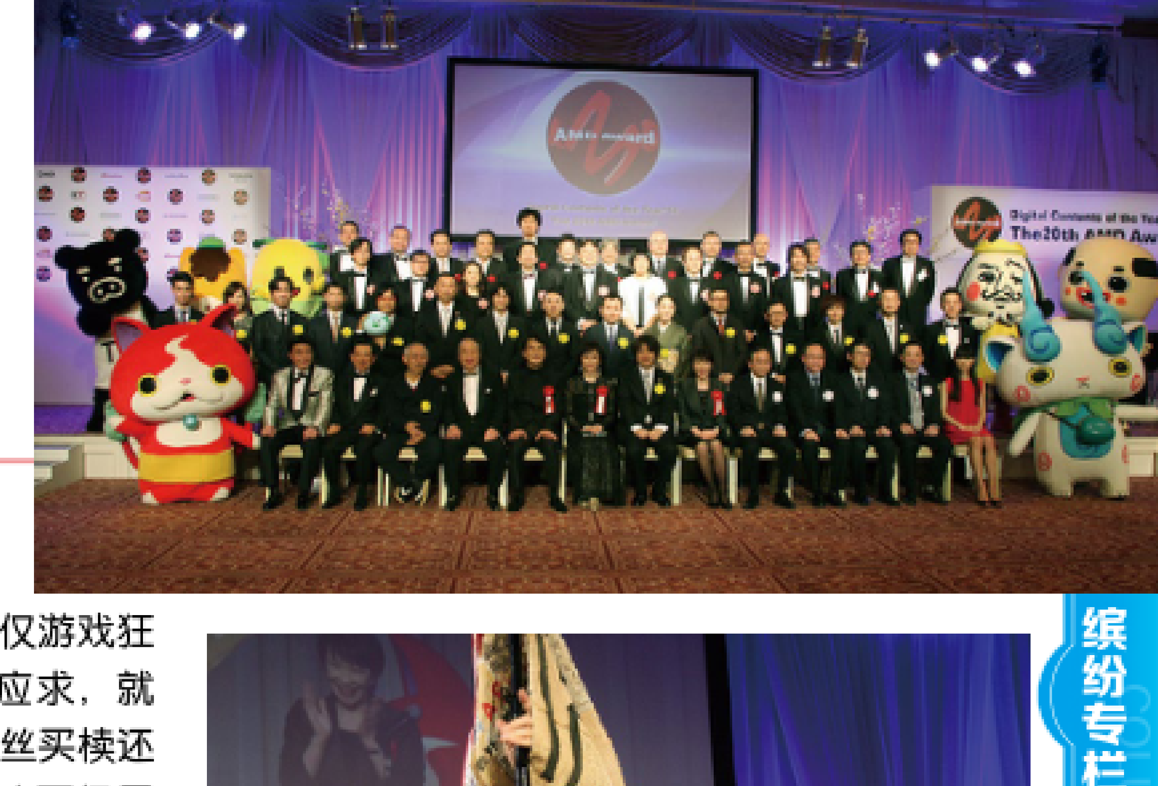
## 《妖怪手表》吉祥物地缚猫就任夏威夷观光局儿童亲善大使

夏威夷是土豪和小清新都钟爱的度假胜地，无论是美丽的海滩，稀有的月虹，甚至是略带恐怖色彩的沙子传说，都组成夏威夷独一无二的自然景观。夏威夷观光局官方宣布，由高人气的《妖怪手表》吉祥物地缚猫于3月1日起正式担任儿童亲善大使，致力打造出让儿童感觉到亲切与快乐的夏威夷。

夏威夷官方还与Level-5协力在岛上推广《妖怪手表》的周边项目，想吸引更多的日本家庭前来度假。由23家厂商发售了不同的《妖怪手表》主题纪念商品，夏威夷各地还设置了拉力盖章点，总共6种，只需收集其中3种就有机会参加抽奖，获得《妖怪手表》主题的独家礼物。从哆啦A梦到皮卡丘，到酷MA萌再到地缚猫，日本人打造世界级吉祥物的能力真不容小觑。

# March

## 《妖怪手表》摘得年度数字产品最高奖



3月16日，日本的数字媒体协会针对数字产品的表彰仪式“年度数字产品14/第20届纪念AMD大奖”正式发表，其中的最高奖项“总务大臣奖”由Level-5的《妖怪手表》获得。Level-5社长日野晃博出席表彰仪式，并发表喜悦的获奖感言。

“年度数字产品大奖”的评定标准并不算非常严格，着眼点放在产品本身，而受评价对象也非常广泛。比如地域奖就颁给了致力新商业模式和文化交流的爱媛电视台CATV，20周年纪念特别奖颁给了吉卜力工作室的铃木敏夫，而单纯的获奖游戏只有《妖怪手表》、《Ingress》和《偶像活动》三款，不过《妖怪手表》斩获了最高大奖，为游戏领域争了口气。

《妖怪手表》第一作于2013年发售，是非常年轻的“婴儿级”游戏，然而随着TV动画的推波助澜，最终游戏在2014年攀越人气巅峰，成为一种社会现象。不仅游戏狂卖500万，其周边产品妖怪徽章供不应求，就连附赠妖怪徽章的电影票也被疯狂的粉丝买椟还珠。日野晃博表示，《妖怪手表》的成功不仅局限在游戏领域，更是从一开始就在多方媒体上打磨的结果。Level-5前后花了7年时间制作出一款博得日本儿童欢迎的作品，《妖怪手表》制作组也堪称游戏界最理解孩童心理的小组。

《妖怪手表》的成功还揭示，尽管市场上已经有《哆啦A梦》、《口袋妖怪》这样跨媒体的大热作品，但市场还远远没有饱和，以后也会有更多的机会等待Level-5乃至全体游戏界的优秀制作人去发掘尝试。



## 任天堂宣布与DeNA进行业务与资本联合

DeNA是成立于1999年的IT公司，在开发和运营手机游戏方面有着丰富的经验。3月17日，两家公司宣布正式联手，并在之后的半个月内互相交换了价值220亿日元的股票。两家社长岩田聪和守安功早在2010年就有所接触，当时的DeNA就向任天堂频送秋波，希望取得任天堂的旗下IP，在自己的手机SNS“Mobage”上开发游戏。如日中天的任天堂当时并没有立即答应，而这家恪守古法的公司在经历大环境的变化后，如今认为与DeNA合作会带来全球性业务的指数级增长。

当然，岩田聪并不认为涉足手游领域是被逼无奈之举，他认为内容提供方对平台依然起决定作用，掌机平台已经不是携带型游戏设备的主流，但只要有坚实的软件作为后盾——比如任天堂精心营造的3DS帝国，依然能在市场上立足。然而随着携带型游戏人口的增加，任天堂依靠自家硬件圈住的那一批用户在大盘中的占有比例越发缩减，这无疑可惜了任天堂IP在全球近乎家喻户晓的影响力。还记得美国母亲状告Xbox不能玩《马里奥》的笑话吗？索尼和微软这两家与任天堂构成直接竞争关系的第一方，依旧享受不到跨平台任天堂IP的红利，但更加大众的智能手机，已经纳入任天堂的业务区间。

在宣布这一合作后，任天堂先后将部分3DS上的作品（如《口袋抓取方块》）搬上手机，并原定于10月推出第一款原创手游。不过这第一款手游却因某些原因不得不推迟到2016年3月，玩家还得再等上一段时间了。

## 《口袋妖怪》官方Facebook正式启动

Facebook进入中国几乎是板上钉钉的事，且不问是否会冲击国内现今的网络社交圈，国外的大量厂商和游戏从业人都选择将Facebook作为自己的公共对外窗口。《口袋妖怪》这个老牌游戏系列也搭上时代的班车，于3月31日开启了官方Facebook账号。




## 《妖怪手表》进军海外，系列大量新作公布

4月7日，新作发表会“Level-5 VISION 2015-THE BEGINNING”在东京巨蛋召开，主要公布了《妖怪手表》的系列相关情报。

《妖怪手表》一直被认为是难以在日本以外国家推广，其极具日本地域特色的妖怪很难引起其他国家玩家的共鸣。不过撇开妖怪设定不谈，游戏本身的乐趣性不容否定，何况还有Level-5强大的跨界运营，要说不觊觎海外市场也是不可能的。本次发表会上，日野晃博宣布《妖怪手表》正式进军海外，在海外市场也会像日本一样展开游戏、TV动画、玩具的多位面攻势。游戏第一作会由任天堂代理发行，周边方面则跟北美玩具大厂孩之宝联手。孩之宝打造过国内消费者耳熟能详的经典玩具变形金刚，另一款拳头产品《我的小马驹》在北美地区也博得了儿童们的广泛喜爱，本次为了《妖怪手表》的成功推广做了完全准备。《妖怪手表》的挺进北美计划会在2016年春正式落实。

此外，Level-5还在公布了《妖怪手表3》制作计划，平台依旧是3DS，故事的舞台设定在美国，妖怪们的设定想必也定当焕然一新。3DS的《赤猫团·白犬队》、《妖怪三国志》，多款横跨iOS和Android平台的手游以及TV版动画第二季也都放出了情报。







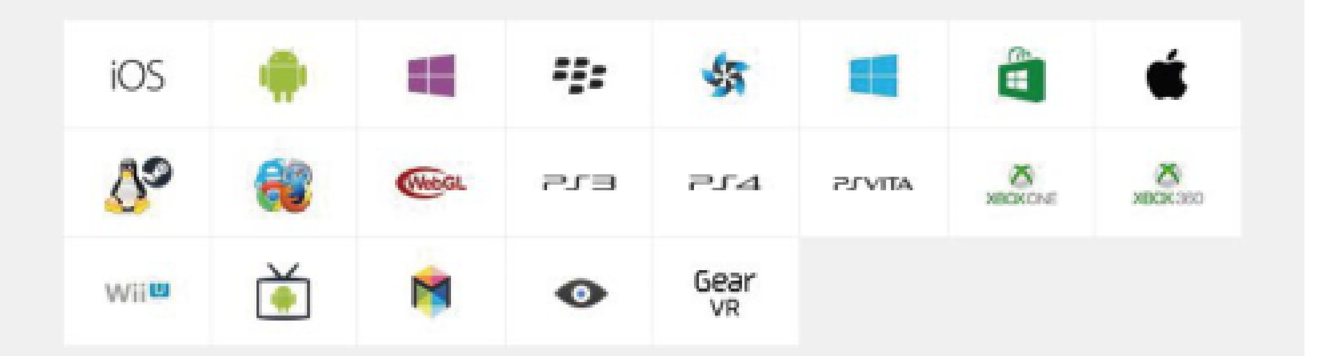
## 《怪物猎人 物语》公布，只有RPG能表达的独特内容

如前文所述，4月12日是“怪物猎人狩猎祭15”的总决赛，激烈的赛事暂且不表，制作人辻本良三倒是带来另一个激动人心的新作消息，就是预定在3DS平台上发售的RPG《怪物猎人 物语》。RPG玩法的《怪物猎人》从构思到公布已经过5年，本作将展现ACT版《怪物猎人》中容易被玩家忽视的宏大世界观和耐人寻味的剧情。游戏的主旨，也从ACT版的“狩猎”变成对怪物的驾驭骑乘，仔细想想也对，在怪物数量已经破百的该系列，早已能满足玩家对RPG玩法的卡牌收集欲。本作预定2016年内发售，精细的卡通渲染能看出此绝非廉价奶粉作，骑上威风凛凛的雄火龙，想想就让人期待。




## Unity宣布支持New 3DS

Unity Technologie Japan于4月13日宣布对任天堂的New 3DS（包括LL/XL）提供综合平台统一开发引擎“Unity”。Unity从iOS和Android上发迹，陆续登陆PS系、Xbox系以及Wii U，但迟迟不对3DS敞开怀抱，如今New 3DS终于成为了该引擎对应的第22个平台。3DS不仅能享受到Unity带来的开发便利，同时一些成功的Unity作品也会陆续向3DS上移植。



## 重大运营事故，超梦引发《任天堂全明星大乱斗》BUG




任天堂于4月15日配信了3DS和Wii U双平台的《任天堂全明星大乱斗》新角色超梦。没有料到的是，如果在シンプル、オールスター、竞技场、フィギュアラッシュ和フィールドスマッシュ这5个模式下选用超梦，玩家的世界战斗力会被系统判定为作弊存档，继而被踢下网络，无法连接服务器。10天后的4月24日，任天堂发布了更新补丁Ver.1.0.7，修正了该BUG。虽然该BUG不会像网游那样给厂商带来重大经济损失，但对于任天堂这家严谨的公司而言，犯下此类低级失误实在不应该。




## 《火纹》全系列降价25%销售

为了纪念《火纹》诞生25周年，任天堂从4月28日10点开始到5月6日对Wii U和3DS上的《火纹》VC版以及《火纹 觉醒》打七五折销售。销售对象包括Wii U上的VC版游戏《外传》、《圣魔之光石》、《暗黑龙与光之剑》、《烈火之剑》、《多拉基亚776》、《圣战的系谱》、《纹章之谜》，3DS的VC版游戏《外传》、《暗黑龙与光之剑》以及3DS独占游戏《觉醒》。

## 企划展"口袋妖怪研究所 你也可以有新发现"决定举办







4月27日，日本科学未来馆决定从该年7月8日～10月12日，在日本科学未来馆一楼的企划展示区举办《口袋妖怪》主题展会。该展会以《口袋妖怪》作为噱头题材，向大众普及科学研究的基础知识，到场游客化身为一天研究员，在《口袋妖怪》的世界舞台中进行观察和分类研究。

# May

## 任天堂公布2014年度财报，确认418亿日元黑字

5月7日，任天堂公布了截止到2015年3月底的年度财报。公司总营业额达5497亿日元，其中75.4%的4147亿日元都来自日本外市场，受到日元贬值的正向推动，最终纯利润达418亿日元，手持任天堂股票的股东可获得每株股票180日元的红利分配。

3DS在2014财年的硬件销量为837万台，软件仅《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》就狂卖994万套，《任天堂全明星大乱斗》的3DS版也有675万套的佳绩，其他诸如《朋友聚会 新生活》、《马里奥赛车7》、《塞尔达传说 梅祖拉的面具3D》各自销量均突破200万大关，软件销售总数达6274万套。

在4天后的财报决算说明会上，岩田聪进一步确认今后的任天堂手游会走大众的"基本游戏免费，道具付费"方向，但是并不希望手游仅仅依靠少数课金大户支撑，他希望任天堂的手游能通过薄利多销的方式，在赢得利润的同时，也彰显出对玩家的亲切友好。



# 《怪物弹珠》公布3DS版开发计划

Mixi于5月12日宣布，在iOS和Android手机上大放异彩的《怪物弹珠》将推出3DS定制版。《怪物弹珠》从2014年初开始，就以每季度100亿日元的销售额疯狂增长，到第四季度其营业额突破400亿日元。《怪物弹珠》的最终目标是成为《DQ》、《MH》那样的国民级IP，在周边产品、游戏、动画以及线下活动的四轴上都展开攻势，追求在日本国内的利益最大化。本次宣布的动画制作和登陆3DS，也是该推广计划的一环。




# 《勇者斗恶龙Ⅷ》闪电公布

PS2的杀手级软件《勇者斗恶龙Ⅷ》创造了当时可谓惊艳的光影和卡通渲染效果，在这《DQ》向3DS全系列大规模迁徙的时期，它也被完全不给索尼面子地移植上了3DS。本作的消息于5月13日公布，发售日仅仅在短短3个月后的8月27日。3DS版收录了全新的冲击性剧情，两个老角色成为新的可操作同伴。此外还利用3DS的邂逅通信功能在玩法上有所突破。







# 《超级机器人大战BX》公布

5月29日，BNE公布了将于8月20日发售3DS版《机战》新作《超级机器人大战BX》，实体版和下载版的售价均为6640日元（这也是BNE的一贯作风了）。继承系列一直以来的魅力，玩家可操作跨越作品藩篱的人气机器人，在地图上以下棋的方式击破敌人，欣赏热血的大招语音和华丽的战斗动画，裸眼3D将进一步强化整体演出迫力。本作总共收录来自16部作品的机体，其中《巨神高克》、《机甲界加里安》、《SD高达外传》、《机动战士高达AGE》和《超时空要塞30连接银河的歌声》是初次参加系列的5部作品。

# 系列集大成《怪物猎人×》公布

5月31日，《怪物猎人》的另一项粉丝主题活动"猎人集结2015"成功举办。活动尾声，一个崭新的LOGO突然出现在会场屏幕上，全场一瞬间鸦雀无声，片刻又在第一弹PV播放结束时掌声雷动。没错，开启《MH》第11个年头的第一部作品，就是这个《怪物猎人×》，目前已于2015年11月28日上市。

《怪物猎人×》最具特色的当属四种狩猎风格的设置，这是辻本良三在观察玩家们不同的游戏习惯后，决定从玩法系统上彻底支持这种习惯分化。随时随地跳跃骑乘不再是操虫棍的专利，那些依靠反应进行瞬间回避和防御的高手也获得了更加支持他们这么做的"武士道"风格。此外，《MH×》还从手游版《MH》处借鉴了狩技系统，让爽快的必杀技不再是某些武器的专利。






# June

## New 3DS LL珍珠白机型发售

6月11日，白色的New 3DS LL正式发售，价格18800日元。相比首批发售的金属蓝和金属黑，这款白色机型更受女性玩家喜爱。该套装包含New 3DS LL主机、专用触控笔、4GB容量microSDHC记忆卡和6枚AR卡片，充电器还是需要玩家另行购买。






## “Mac的DS”网络服务结束

日本麦当劳宣布，面向NDS和3DS所有机型的网络服务“Mac的DS”于6月24日正式结束。该服务能让玩家在日本的麦当劳店铺里连接网络，下载特定游戏角色、进行印章拉力等丰富活动。该服务从2009年6月开启至今已有7年，然而随着麦当劳在日本每况愈下的经营状况，大量连锁店的关闭，这样遗憾的结局终究还是无可避免地到来了。

マックでDS




## 3DS三人协力游戏《塞尔达传说 三角力量 3个火枪手》公布



任天堂在E3期间公布了《塞尔达传说 三角力量》的最新作。本作的魅力之处在于可三人协力闯关。游戏于10月22日发售，对应一卡多人联机，至多可让三名玩家联合解谜。游戏大量设计了三名角色互相堆叠的立体谜题，获得不同的服装后，三名角色更可演化出复杂的配合方式。与此消息同时公布的还有Wii U版《塞尔达无双》将移植到3DS。

## “主旋律”的召唤or腐女的狂喜乱舞？任天堂针对《火焰之纹章if》的同性结婚发表声明



在《火焰之纹章if》发售的前一天6月24日，任天堂宣布本作中的角色可以同性结婚。可不要简单地认为这是为了迎合那些菊花/百合控，当初《朋友聚会》就因为游戏中仅可异性结婚而在美国引发了同性恋人群的不满，认为这是对同性恋的歧视。要知道在但凡是个政客都要发表自己支持同性恋意见的主旋律美国，一旦被扣上歧视的帽子可是重大的公关危机，任天堂当时就表示《朋友聚会》因为技术原因不可能再添加同性结婚要素，但以后的作品里一定会支持。现在想想，加入了一名黑人女性作为恋爱对象的《樱大战5》制作人简直未雨绸缪。

# July

## 巨人之殇 任天堂前社长岩田聪病逝

7月13日任天堂官方发布了社长岩田聪病逝的讣告，这位游戏界和商界的奇才为任天堂鞠躬尽瘁15年，做出多项足以改变游戏界格局的英明决策。然而2014年6月，岩田聪公布自己得了胆管肿瘤，紧急治疗两个月后就返回社内。在2014年的年度财报结束时，岩田的身体状况一度看起来有所好转，6月份还出席了2014年曾经缺席过的股东大会，然而就在去世前几天，健康状况急转直下，住院后仍无力回天，于7月11日在京都大学医学部附属医院病逝，享年55岁。其最后的大手笔决策，是3月与DeNA进行业务和资本合作，放开了任天堂对智能手机的供货口。



■愿天堂没有病痛。



▲3月与DeNA方共同出席记者招待会的岩田聪，音容相比一年前急剧衰老憔悴。




## 3DS《勇者斗恶龙 怪兽统领者3》公布

《怪兽统领者》可谓《DQ》外传的外传，其销量却堪比日式众多一线大作。相比正统作品，该系列相对不那么重视剧情，但强调怪物的收集和养成乐趣。系列从2006年第一作发售至今已经出货1050万套，据悉《3》会增加新的怪物和系统，并且能让玩家间联机对战，无论局域网、远程网络或邂逅通信皆可实现。

## 《勇者斗恶龙XI》震撼公布，横跨3DS与PS4




在Square Enix长期对《DQ X》的运营过程中，玩家不知不觉距离《DQ》单机正统续作已有6个年头。7月28日，《勇者斗恶龙》宣布了其正统第11作的制作计划，令传统游戏玩家欣慰的是，这次又回归单机了。

继续秉承“侍奉最高销量主机”的法则，新作宣布同时登陆如日中天的PS4和保持多项历史奇迹的3DS。游戏LOGO与初代《DQ》非常相像，与“回归原点”的主题呼应。PS4版用虚幻引擎4制作，3D建模的精细度、画面立体感和整体渲染都是完全的次世代级别。3DS版的剧情虽然与PS4版玩家一致，但画面展现完全不同。上屏是主画面，画面感觉介于《DQ Ⅶ》~《DQ Ⅸ》之间，下屏是完全的点阵画风，满满是初代~《DQ Ⅵ》的感觉。独具特色的是，当玩家使用滑杆操作时，上屏成为主画面；使用十字键时，下屏会变成主画面，就连上屏显示也会切换成点阵风，满满的情怀。尽管3DS的机能无法跟PS4抗衡，不过就凭这匠心独具的设计思路，谁又能说3DS版是单纯的劣化版呢？

## 任天堂2015财年第一季度财报公开

7月29日，任天堂公布2015财年第一季度财报，由于继续受到日元贬值的利好，第一季度纯利润达82亿日元。海外营业额依然占到72.1%，达650亿日元，是盈利的主力军。New 3DS和New 3DS LL卖出101万台，软件方面，《火焰之纹章if》的销售异常顺利，海外版《智龙迷城+智龙迷城 超级马里奥兄弟版》也获得良好成绩，软件总销量多达792万套。Wii U方面，《油彩军团》销量达162万套，在其带动下，主机销量也达到47万台。



专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

# August

## New 3DS LL金属红发售

8月27日，New 3DS LL的新颜色金属红公布，这样日版New 3DS LL就有了金属蓝、金属黑、珍珠白和金属红4种颜色。该颜色的机型外侧颜色比较鲜亮，有金属光泽，内侧颜色是偏向沉着感的暗红色。和珍珠白的配置一样，该套装同样包含New 3DS LL主机、专用触控笔、4GB容量microSDHC记忆卡和6枚AR卡片，充电器需另行购买。






# September

## 游戏设计师大奖2015选出10名顶尖制作人

日本CESA今年迎来第六届"日本游戏大奖"，其中的"游戏设计师大奖"选出了10名代表制作人，包括饭田和敏、石井次郎、上田文人、小川阳二郎、神谷英树、樱井政博、巧舟、外山圭一郎、藤泽仁以及三上真司。其中樱井政博（代表作《任天堂全明星大乱斗》、《星之卡比》、《光之神话》）、巧舟（代表作《逆转裁判》、《幽灵诡计》）、藤泽仁（代表作《DQ Ⅸ & Ⅹ》）以及石井次郎（代表作《时间旅人》、《428》）都在NDS和3DS平台上大有建树。




## 《逆转裁判》正统新作《逆转裁判6》宣布登陆3DS

《大逆转裁判》并没有获得预想中的好评，Capcom官方在TGS前的9月3日宣布了《逆转裁判6》，并在TGS期间提供试玩台。《逆转裁判6》的主人公依旧是成步堂龙一，这次他要站在异国的法庭上为离奇的案件被告人辩护。同时公布的还有插画背后凛然的少女，从少女的服饰到背景法庭，都似乎来到了吉卜力动画中的架空世界。该国家有着特有的宗教，城市间飘荡着神秘的空气，国民对"死者之魂"有着狂热的信仰。在陌生的异国法庭，成步堂也会以天生的正义感和老师传下的"逆转的发散思维"和"对委托人的彻底信任"来揭示案件真相。全新的解谜系统也是本作值得期待的一点。



## 任天堂新社长尘埃落定，君岛达己披甲上阵

9 月 14 日，任天堂官方宣布由君岛达己正式接替已故的岩田聪就任社长。君岛达己现年 66 岁，曾于 2002 年接替荒川实担任美国任天堂董事，为 NDS 在北美市场的普及做出了卓越的贡献。2013 年离开美国，返回任天堂本社担任常务董事、经营统括本部长兼总务本部长。继任后君岛达己在记者会上表示将会秉承岩田聪的经营方针，并积极开展新的业务，而且自己的任期暂定为一年。而此前担任代理社长一职的宫本茂作为创意研究员、竹田玄洋作为技术研究员，继续在各自擅长的领域为公司提供建言。






# October

## 任天堂公布新会员服务“My Nintendo”

任天堂在 10 月 29 日召开的经营方针说明会上，公布了崭新的会员服务“My Nintendo”的概要。9 月 30 日，长期运营的会员服务“任天堂俱乐部”正式谢幕，而替代它的产品终于出现了。

任天堂会正式启用大众意义上的“账号系统”，玩家之间可通过账号互相加好友。而 My Nintendo 则是连接游戏机和智能设备的桥梁型服务，玩家可以通过 PC 或智能设备在任天堂官方主页上浏览游戏介绍和视频，看到中意的即可立即购买，该玩家自己 ID 对应的 Wii U 和 3DS 便会自动下载游戏。




根据玩家的填写资料、游戏状况和购买履历，系统会推送定制的新闻或小礼物。此外还准备了点数制度，新的点数系统对应任天堂游戏机和智能设备。点数能直接购买，也可通过玩游戏获得。点数能够交换 DLC、实体礼品以及游戏打折券。

加入 My Nintendo 后，玩家的角色资料和游戏存档可上传至云端，此外还可让游戏软件或智能设备 APP 对应一些特别服务，一些主题公园、电影院、零售店会向会员提供一些特典。My Nintendo 实行日期预定于 2016 年的 3 月。

# November

## 系列最新作《智龙迷城×》登陆3DS




继《智龙迷城 Z》大卖后，系列新作《智龙迷城 ×》于 11 月 19 日宣布继续登陆 3DS，和《Z》一样不包含任何课金要素。《智龙迷城 ×》是以三消为核心玩法的混合卡牌游戏，通过宝石的多次换位，可打出爽快的连锁消除，非常具有策略性。由于是单机，本作在角色和剧情的塑造上非常用心，各种怪物卡牌的育成要素也相当耐玩。

# December

## 任天堂账号登录开始

12月1日，任天堂以新的“Nintendo Account”替换了原先不太方便的“Nintendo Netword ID”。登录新账号，与原先 Wii U 和 3DS 上的 Nintendo Netword ID 联动，就能在任天堂主页上购买软件、下载游戏试玩版。新账号登录也可以通过 Facebook、Google+ 和 Twitter 登录，但是如果仅仅使用这些账号，就必须每次都与 Nintendo Netword ID 联动才能在主页购买软件。玩家只要在 2016 年 2 月 1 日前登录新账号并给自己的 e 商店充值，每充值 1000 日元都可额外领取价值 100 日元的奖励点数。




## 使用拔卡复制道具大法需谨慎




12 月 14 日，Level-5 官方呼吁玩家不要在《妖怪手表 破坏者》中使用作弊行为，因为不仅会降低游戏乐趣，更会带来存档损坏的风险。部分《妖怪手表 破坏者》的玩家发现，在交换妖怪勋章的过程中如果强制拔出游戏卡，既可以让对方获得想要的角色，自己的角色也不会消失，也就是常说的“复制”作弊。（笔者不禁想起当年用 PSP 玩《MH》互相复制强走药不存档就退出游戏的情景。）

然而，这种作弊方法过于粗暴，可能会导致卡带在热插拔的过程中损坏，导致存档毁坏。特别是 12 月 12 日的“月兔组”配信后，如此操作的存档损坏率更大幅提升。Level-5 声明，以这种方式损坏的存档无法复原，并且作弊玩家也不属于 Level-5 的正常售后对象。

## 《怪物猎人 X》发售不足一个月，日本出货突破300万创下纪录




Capcom 于 2015 年 11 月 28 日发售的 3DS 游戏《怪物猎人 X》于圣诞前夕达成出货 300 万的纪录，该数字包括了实体版和下载版。本作在发售后 6 天出货即达成 200 万，在短短的 4 个星期内又再接再厉到达 300 万，比前作《怪物猎人 4 G》完成 300 万出货足足快了 3 个月。这一成绩固然有圣诞旺季的功劳，也证明即使在画面技术上没有突破，只要内容经得起推敲，《怪物猎人》并不会遭致玩家的审美疲劳。尽管出货量与实际销量并不完全等同，但对于这款爆卖作品而言，厂商的出货必然是经过计算，可以被市场消化的。Capcom 对此特别发布了庆祝声明，同时宣布将于 2016 年 1 月在日本 5 个主要城市举办“怪物猎人狩猎祭 16”，主题公园也在积极筹备之中，以回应热情的玩家。

## 结语

2015 对于任天堂而言是多事之秋，业务稳定推进的同时，又跳出了振聋发聩的不和谐音。从 2015 年下半年开始到 2016 年上半年的这一年间，也许是任天堂最难渡过的时期，前人的利剑、勋章和伤痕，希望由后人在节哀后平稳接下。聪哥安息，祝任天堂一路走好。




# 3DS软件日本年度销量Top10

以下为大家总结刚刚过去的 2015 年内，3DS 上卖得最多、卖得最火的 10 款软件。每个玩家心目中都有自己的 Best one，或许大家会纳闷“那么好的游戏竟然卖不过这货？”但叫好不叫座也是业界的常见现象。2015 年的 3DS 市场可以说是怪物级 IP 续作或衍生作品的天下，而任天堂第一方游戏占了半壁江山，更是印证了自家存货够多够狠这一现状。现在就让我们来详细看看具体情况吧。

**注：**除了长卖作品以外，部分作品超过热销期以后难以统计销量，各家统计机构报出的数据也有差别，因此文中推定销量不是完全准确的数字，但对于整体排名基本不产生影响。

## 1 怪物猎人×

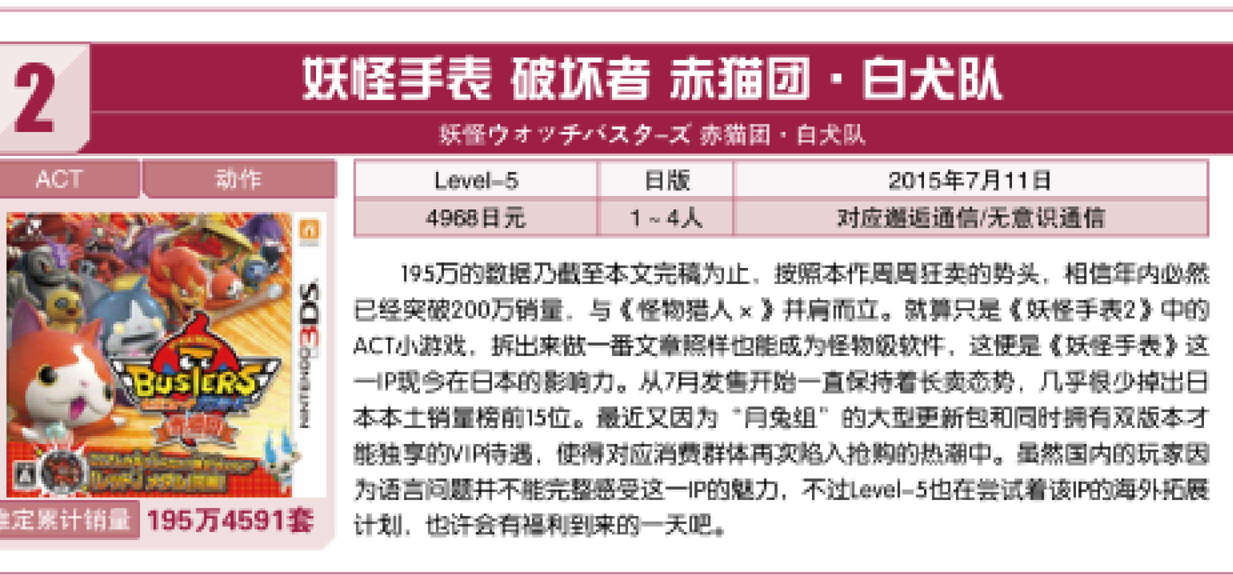
モンスターハンタークロス

ACT 动作

| Capcom | 日版 | 2015年11月28日 |
|---|---|---|
| 6264日元 | 1～4人 | 对应遇逅通信/扩张右滑杆 |

推定累计销量 220万1273套

尽管作品的推出时间已经临近年末，但无可否认本作便是今年3DS玩家们最为期待的作品。本作集结了系列作品的精华要素，加入喧嚣的全新狩猎风格与狩技，为古板厚实的作品风格带来了一阵新风，再次引领了“狩猎”风潮。自发售以来连续3周蝉联日本本土销量榜冠军（含家用主机游戏在内），在一个月内迅速突破了200万销量，至本文完稿为止乃2015年惟一一款双百万游戏。Capcom官方亦对本作充满信心，在圣诞前夕宣布游戏出货量已达成300万，这一自信显然来源于市场的优良反馈。虽然年末销量榜霸主地位被后起之秀《怪物弹珠》夺过，但毫无疑问是2015年最星光璀璨的3DS游戏。



## 2 妖怪手表 破坏者 赤猫团・白犬队

妖怪ウォッチバスターズ 赤猫団・白犬隊

ACT 动作

| Level-5 | 日版 | 2015年7月11日 |
|---|---|---|
| 4968日元 | 1～4人 | 对应遇逅通信/无意识通信 |

推定累计销量 195万4591套

195万的数据乃截至本文完稿为止，按照本作周周狂卖的势头，相信年内必然已经突破200万销量，与《怪物猎人×》并肩而立。就算只是《妖怪手表2》中的ACT小游戏，拆出来做一番文章照样也能成为怪物级软件，这便是《妖怪手表》这一IP现今在日本的影响力。从7月发售开始一直保持着长卖态势，几乎很少掉出日本本土销量榜前15位。最近又因为“月兔组”的大型更新包和同时拥有双版本才能独享的VIP待遇，使得对应消费群体再次陷入抢购的热潮中。虽然国内的玩家因为语言问题并不能完整感受这一IP的魅力，不过Level-5也在尝试着该IP的海外拓展计划，也许会有福利到来的一天吧。

## 3 动物之森 欢乐家装设计师

どうぶつの森 ハッピーホームデザイナー

ETC 其他

| Nintendo | 日版 | 2015年7月30日 |
|---|---|---|
| 4320日元 | 1人 | 对应amiibo |

推定累计销量 122万4517套

本作发售于今年七月的末尾，无疑是今年的夏季商战中最受瞩目的游戏之一。这是“《动森》系列”的第一款外传作品，主推本传《立体动物之森》中的家装设计要素，不同于本传所强调的互相交流，本作更注重于创作和分享。发售首周就以51万的销量君临销量榜，之后更是轻而易举地拿走了连续3周的冠军之位。然而相比2012年的《立体动物之森》这款最终销量为389万的长卖怪物，本作显然后继无力，在第4周就突降为6.9万销量，2015年内止步于122.4万的成绩。尽管如此，作为一款外传性质的作品，这依然是个十分傲人的数字。

## 4 勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主

ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君

RPG 角色扮演

| Square Enix | 日版 | 2015年8月27日 |
|---|---|---|
| 5458日元 | 1人 | 对应遇逅通信 |

推定累计销量 85万377套

算上“《DQM》系列”，《勇者斗恶龙》在3DS平台的推出速率几乎为一年一作，销售成绩亦可算颇为稳定。作为PS2时代经典作品的第二次移植，3DS版在新增要素方面追加了主线剧情全语音、照相任务系统、两个新迷宫、隐藏BOSS和洁西卡结局等诸多内容，大量的细节调整也体现了满满诚意。但由于《DQⅧ》于2013年底推出过手机移植版，这多少也影响到了3DS版的成绩，销量同比《DQⅦ》逊色不少，四周累计突破80万的成绩只堪比前作的首周销量。2016年是系列30周年，大量《DQ》作品亦将先后问世，如果推出“廉价版”或是配合各种形式促销的话，本作突破百万相信不成问题。

## 5 节奏天国 精品+

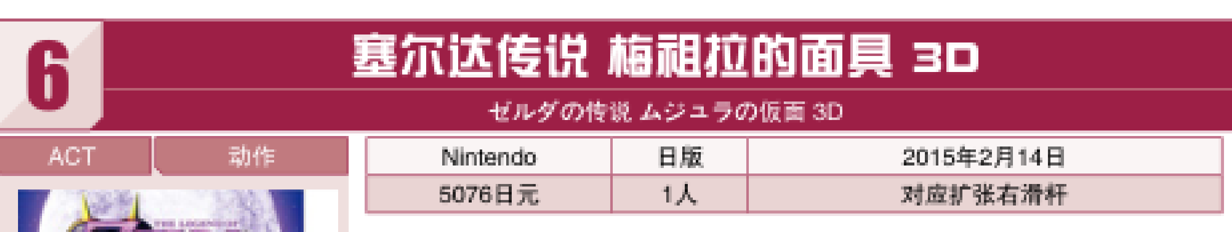
リズム天国 ザ・ベスト+

MUG 音乐

| Nintendo | 日版 | 2015年6月11日 |
|---|---|---|
| 5076日元 | 1～4人 | 对应遇逅通信/分享游戏 |

推定累计销量 55万7715套

《节奏天国》以跟着节奏按键的简单玩法并融合搞笑的情境，在众多音乐游戏中脱颖而出，成为了任天堂的看板作品之一。新作《节奏天国 精品+》收录了新老100多款迷你游戏并加入了剧情，尽管是一款系列的精选集，但凭借着极高的游戏性和有趣的联机要素，首周便有着16万套的喜人销量，这个数字虽然比2008年发售的NDS版的21.8万张的销量有所不及，不过已经超过了2011年发售的Wii版11.7万张，店头消化率达到80%。随后随着任天堂的长线宣传，销量也在稳步增长，于年底突破了55万套的销量。本作还对应一拖三分享游戏，相信这一厚道的举措也为玩家间的口耳相传做出了一番贡献。



## 6 塞尔达传说 梅祖拉的面具 3D

ゼルダの伝説 ムジュラの仮面 3D

ACT 动作

| Nintendo | 日版 | 2015年2月14日 |
|---|---|---|
| 5076日元 | 1人 | 对应扩张右滑杆 |

推定累计销量 44万3258套

2000年发售于N64平台的《塞尔达传说 梅祖拉的面具》不但在玩家间收获了一定的口碑，同时也有着累计销量62.4万的成绩。而这次出在3DS上的版本是一款完全重制的作品，在原版的基础上追加了全新要素并对系统进行了调整。首周销量为21.6万，毫无疑问地成为了情人节当周的霸主，尽管在次周就下降为第二位，仍以8.6万的成绩轻松突破了30万销量大关，成为当时最热门的游戏之一。对比在2011年同样重制为3DS的《塞尔达传说 时之笛 3D》，在N64上仅有它一半销量的本作却在3DS平台上出人意料的大卖，年内最终销量为44.3万套，成绩相当不错。



## 7 怪物弹珠

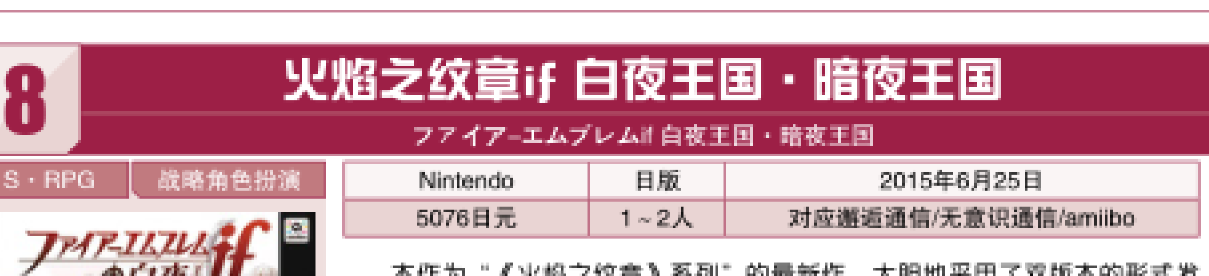
モンスターストライク

RPG 角色扮演

| Mixi | 日版 | 2015年12月17日 |
|---|---|---|
| 4860日元 | 1人 | 对应遇逅通信 |

推定累计销量 43万7903套

作为任天堂主推的圣诞商战作品，《怪物弹珠》首周交出了43万7千套的成绩，同时也跻身3DS年度销量10强名单之中。这款作品是将前些年大热、如今在日本手游界也占有一席之地的同名作品搬到3DS平台的舶来品，免除了原作的课金系统，将智能移动设备的竖屏改为3DS下屏的横屏操作，拉动怪物进行弹射展开攻击。照搬大热手游的动作隐隐约约让人想起另一知名IP《智龙迷城》，不过与技术成熟、并有大量传统游戏开发经验的GongHo不同，Mixi家的成品质量显然低了一个层次，更像是瞄准圣诞商机赚上一波的感觉。



## 8 火焰之纹章if 白夜王国・暗夜王国

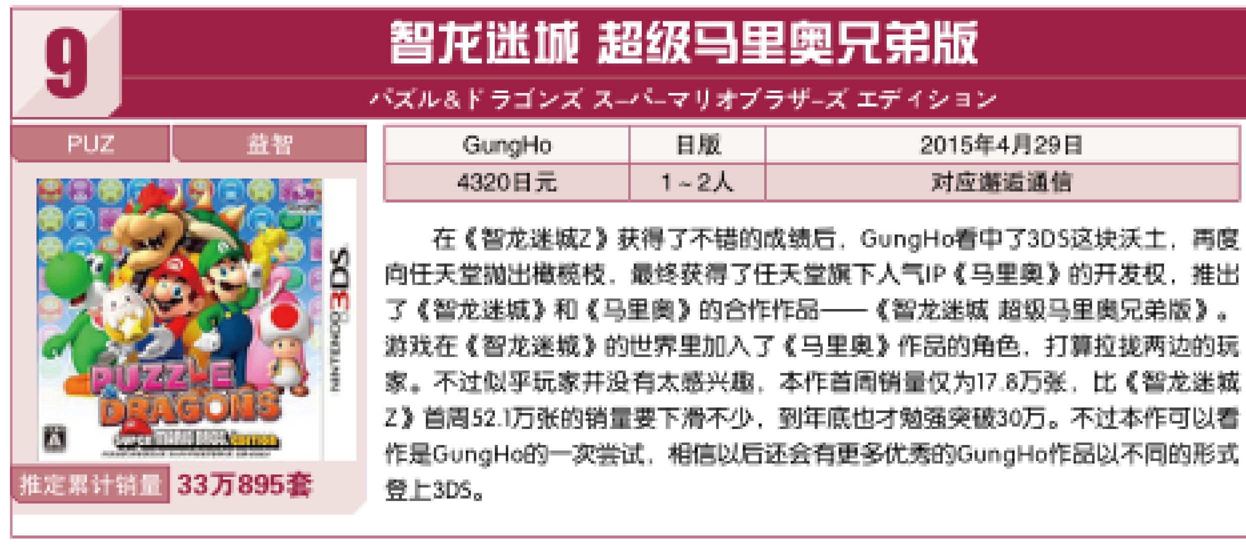
ファイアーエムブレムif 白夜王国・暗夜王国

S・RPG 战略角色扮演

| Nintendo | 日版 | 2015年6月25日 |
|---|---|---|
| 5076日元 | 1～2人 | 对应遇逅通信/无意识通信/amiibo |

推定累计销量 41万7060套

本作为“《火焰之纹章》系列”的最新作，大胆地采用了双版本的形式发售，并且还有第三路线收费DLC。相比前作取消了武器使用次数、新增攻防阵与自定义据点的系统，在《觉醒》里大受好评的结婚子代系统得以保留。经过了各种改进的本作在发售首周就获得了销售30万套以上的好成绩（含限定版），这也是系列作首周销量的最佳成绩。系列作一向以高难度著称，本作为吸引更多年轻玩家而特意安排了许多降低难度的贴心设定，人设也更注重新时代的审美眼光。尽管这种做法褒贬并存，但从如此优秀的成绩来看，任天堂很明显是走对了路子，为系列作的发展开辟了一条新的道路。



## 9 智龙迷城 超级马里奥兄弟版

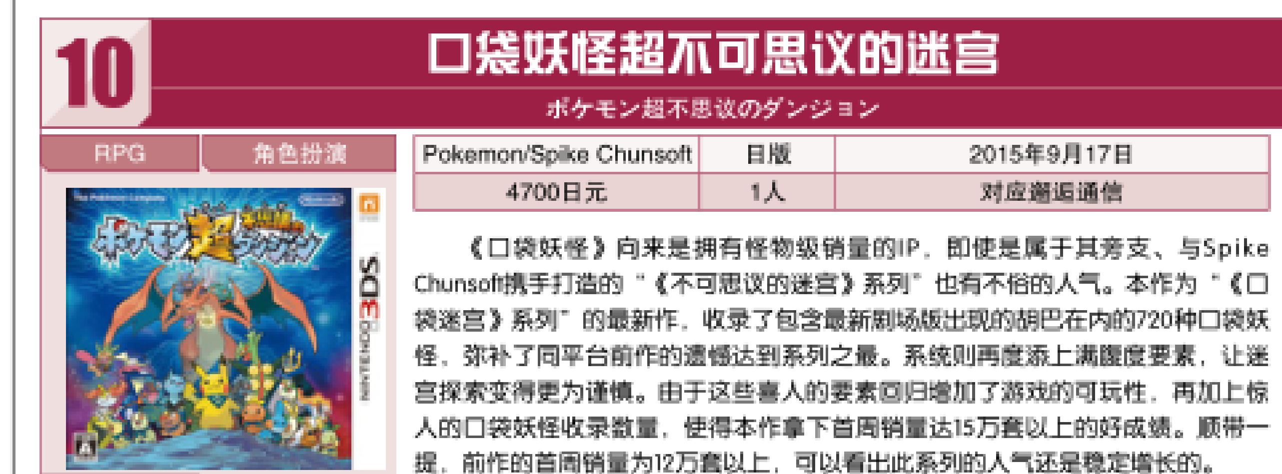
パズル&ドラゴンズ スーパーマリオブラザーズ エディション

PUZ 益智

| GungHo | 日版 | 2015年4月29日 |
|---|---|---|
| 4320日元 | 1～2人 | 对应遇逅通信 |

推定累计销量 33万895套

在《智龙迷城Z》获得了不错的成绩后，GungHo看中了3DS这块沃土，再度向任天堂抛出橄榄枝，最终获得了任天堂旗下人气IP《马里奥》的开发权，推出了《智龙迷城》和《马里奥》的合作作品——《智龙迷城 超级马里奥兄弟版》。游戏在《智龙迷城》的世界里加入了《马里奥》作品的角色，打算拉拢两边的玩家。不过似乎玩家并没有太感兴趣，本作首周销量仅为17.8万张，比《智龙迷城Z》首周52.1万张的销量要下滑不少，到年底也才勉强突破30万。不过本作可以看作是GungHo的一次尝试，相信以后还会有更多优秀的GungHo作品以不同的形式登上3DS。



## 10 口袋妖怪超不可思议的迷宫

ポケモン超不思议のダンジョン

RPG 角色扮演

| Pokemon/Spike Chunsoft | 日版 | 2015年9月17日 |
|---|---|---|
| 4700日元 | 1人 | 对应遇逅通信 |

推定累计销量 28万8585套

《口袋妖怪》向来是拥有怪物级销量的IP，即使是属于其旁支、与Spike Chunsoft携手打造的“《不可思议的迷宫》系列”也有不俗的人气。本作为“《口袋迷宫》系列”的最新作，收录了包含最新剧场版出现的胡巴在内的720种口袋妖怪，弥补了同平台前作的遗憾达到系列之最。系统则再度添上满腹度要素，让迷宫探索变得更为谨慎。由于这些喜人的要素回归增加了游戏的可玩性，再加上惊人的口袋妖怪收录数量，使得本作拿下首周销量达15万套以上的好成绩。顺带一提，前作的首周销量为12万套以上，可以看出此系列的人气还是稳定增长的。

# 低调破解时代

## 3DS的破解与烧录

文 灰域迷者 & 狗血未冷 & 破手套
美编 咕噜

相比任氏家族掌机前辈，3DS最大特色便是长时间未被破解，不过随着2013年Gateway烧录卡的上市，3DS也终归没能守住金身。一转眼3DS告破也已过去2年多，如今不仅Gateway的功能更加强大，更有SKY3DS烧录卡甚至无卡破解等到来。下文，我们便围绕有关3DS破解，来做一些介绍。

## 混沌时代——NDS烧录

中国传统的演义体小说在开篇往往会追溯到上古洪荒时代，而我们这篇实用但枯燥的专题教程，便也借此种写法来为全文增加些色彩。和日本爆发于FC、美国起之于Atari 2006的游戏起始方式不同，国内的游戏起始于黄色合卡与各种牌子、形状的组装FC主机，虽然说起来不大好听，但也的确让那个人均收入三位数时代的国人们接触到了电子游戏这个全新的娱乐方式，并培养了大量游戏FANS。而之后的任何一个世代的主机几乎都未能免于此，其中掌机尤甚。到3DS时代，官方由于采用了系统升级来防止破解大大增加了破解难度，同时由于物价和收入的增长而游戏价格几乎一直没什么变化，以及玩家们随着成为社会主力拥有了足以购买正版的经济条件，因此本世代有关破解的话题便不像以往的热度那么高，加上微软与索尼先后进入，更进一步加大了市场向正规化迈进的步伐，而之前世代颇为热门的破解话题在如今甚至有些敏感，经常在网络上引发争论。

尽管如此，有关3DS的烧录卡的传言在发售之初便盛传，当时在国内传得尤其五花八门，而最被寄予厚望的，是NDS时代的老品牌，如DSTWO、R4、EZ等，但是等来的也只是NDS模式的破解，实现用3DS运行NDS烧录卡、玩3DS游戏。3DS相对于NDS无论是分辨率还是屏幕比例，都远不如用NDS玩的效果好，更何况当时的3DS只有小屏幕初版，而NDS则已有了NDSi LL那样的大屏幕，3DS在此方面毫无优势，更关键的是，在进入3DS时代以后，NDS注定无法再成主流，因此所谓的NDS模式破解，完全没掀起什么大的波澜。

3DS本身的破解方面，虽然官方借由设计之初的反破解措施以及升级系统来及时做出各种意外应对，但发售之后硬件便长久无法再做更新，面对的则是不断在技术上进行探索的无数黑客。而3DS的反破解手段在PSP时代就已经被攻破，一旦发现漏洞，破解便开始。

最终在2013年秋天，一款名为Gateway的烧录卡的上市，宣告3DS破解，而破解这一话题也重新被提起来。这篇文章，则在回顾和介绍中，将当下所有的破解方式来做个初级的讲解。

## 老牌的主流——Gateway

Gatway是最早对3DS实现了破解、实现运行ROM的烧录卡，但是在当时却在期盼破解的人群中引发了不少抨击，重要原因是价格贵而功能初级得没法看，要知道，NDS后期烧录卡的功能基本上是把玩家所想的功能都给实现了，本来期盼能接力上一世代，没想到来个从零开始，而且还卖得那个贵，更关键的是不好用，性能、价格、体验这三点一样都不占，说其一无是处也不过分，而有关破解的话题也只是由此开始，所受到的关注度远不如预期。

| | |
|---|---|
| GATEWAY_Release_1.0 | 最初版本，支持日版、美版、欧版主机，只能拷一个ROM，游戏和主机版本对应 |
| GATEWAY_PRIVATE_BETA_1.1 | 支持跨区ROM，也就是说游戏不再受主机版本的限制 |
| GATEWAY_Release_1.2 | 支持港版和神游版 |
| GATEWAY_BETA_RELEASE_v2.0b1 | 支持备份NNAD，即误升级后用来降级的文件 |
| GATEWAY_BETA_RELEASE_2.0b2 | 可运行《MH4》 |
| GATEWAY2.0正式版 | 支持一卡多ROM |
| GATEWAY_OMEGA_2.2_RELEASE | 支持导出卡带ROM |
| GATEWAY_OMEGA_2.6 | 支持安装.cia格式文件，支持自制软件 |
| GATEWAY_ULTRA_3.0（Public Beta） | 支持对旧版3DS的4.1～9.2版的破解 |
| GATEWAY ULTRA 3.0.1 PUBLIC BETA | 支持降级 |
| GATEWAY ULTRA 3.0.2 PUBLIC BETA | 修正港版降级BUG |
| GATEWAY ULTRA 3.0.3 PUBLIC BETA | 修正神游版降级BUG |
| GATEWAY ULTRA 3.0.4 PUBLIC BETA | 实现让旧版9.2及以下版本模拟9.5版本 |
| GATEWAY ULTRA 3.1.0 PUBLIC BETA | 通过《塞尔达传说 时之笛 3D》的卡带读取漏洞存档，实现了对New版（相对于旧版，包括New 3DS/New 3DS LL，下同）的9.2以下系统的破解 |
| GATEWAY ULTRA 3.1.1 PUBLIC BETA | 修复虚拟系统不显示GATEWAY前缀的BUG |
| GATEWAY3DS_ULTRA_3_2_BETA | 旧版可以虚拟9.7版，New版修复8.1 SELECT菜单 |
| GATEWAY ULTRA 3.2.1 PUBLIC BETA | 支持New版刷蓝卡，支持跳过虚拟系统来启动红鞋子图标 |
| GATEWAY ULTRA 3.2.2 PUBLIC BETA | 旧版支持虚拟9.8版 |
| GATEWAY ULTRA 3.3 PUBLIC BETA | 旧版支持虚拟9.9版 |
| GATEWAY ULTRA 3.4 PUBLIC BETA | New版可以虚拟9.5版并支持9.5版以上游戏 |
| GATEWAY ULTRA 3.4.1 | 旧版支持虚拟10.1版 |
| GATEWAY_ULTRA_3_5_BETA | 支持金手指，旧版支持虚拟10.3，但因为CIA加载BUG因此无法直接运行CIA，需要用红卡 |
| GATEWAY ULTRA 3.5.1 BETA | 修复直接运行CIA黑屏BUG |
| GATEWAY ULTRA 3.6.0 BETA | 改进了游戏选择菜单，会快速跳转分页；支持多语言游戏跨区选择；立即切换红鞋子/蓝楔子模式；方便查看当前是真实系统还是虚拟系统；修复金手指重复码；可DUMP内存 |

其实Gateway烧录卡在硬件本身的性能上足够强大，不足之处主要是在系统上，而随着一次次固件版本的更新，Gateway的厂商也用实际行动证明了其硬件性能的强大，以及依托于此所实现的各种已有和未来可能会有的功能。左表是Gateway烧录卡的版本更新。

从左表我们可以看到，两年多的时间过去，Gateway已经陆续实现了全机型支持、跨区破解、降级、虚拟高版本等各种功能，而最近的3.60又更新了大量功能，诸如动态修改、即时存档等功能，似乎也可以期待了。看完Gateway烧录卡的成长，我们这篇文章便正式切换实用但枯燥的教程模式，大家准备好咖啡、浓茶等提神的东西，来继续观看下文对破解相关进行讲解吧。

# 硬件软件相关

Gateway烧录卡有两张，一张是蓝卡，刷机专用；一张是红卡，是3DS烧录卡。两张卡都需要TF卡，有现成的可以每张用一个，如果现买一张也足够，毕竟当下的版本，蓝卡的使用次数并不多，完全可以用红卡的TF卡临时替换。TF卡尽量选择高速卡，这样能保证拷贝和游戏加载及读取的速度，当然也要买正品……推荐去各TF卡品牌的官方实体店或网店购买。而用于红卡的TF卡，需要格式化为exFAT格式。顺便说下，蓝卡其本身就是R4i，如果使用中损坏，可以直接用R4i或DSTWO代替。而在主机用存储卡方面（旧版3DS为SD卡，New版为TF卡），除了内置破解文件，如果使用CIA格式文件，也会大量用到，因此这里同样建议购买大容量的高速卡。而这张卡，则需要格式化为FAT32格式。



▲红卡和蓝卡。

# Gateway破解角度的机型划分

若从Gateway的破解角度来对3DS主机进行区分，按照系统版本和机型大致可分为五种：

・4.1以下，极早期的版本，需要用4.1～4.5版对应的游戏自带的升级系统来升级，如《路易的鬼屋2》、《勇者斗恶龙Ⅶ》、《口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫》、《机战UX》、《幻想生活》等。

・4.1～4.5版旧版3DS（相对于New 3DS和New 3DS LL而言，包括3DS和3DS LL，下同），直接使用Gateway的蓝卡刷DS Profile漏洞，之后通过扳手图标的主机设置菜单，点右下第四项的其他设置（その他の设定/Other Setting），进入后选第一项用户信息（ユーザー情报/Profile，进入后选第四项DS软件设置（DSソフト用设定/Nintendo DS Profile）进入虚拟系统，因为不同语言版本的叫法不同，所以这个步骤一般被称为“414”，本文中也采用这种叫法。

・4.5～9.2的旧版3DS（不含4.5版，包括9.2版），可以降级为4.1～4.5版，也可以通过浏览器访问网页http://go.gateway-3ds.com或直接扫网址生成的QR码，进入虚拟系统。

・9.2以下的New 3DS（包括New 3DS和New 3DS LL，下同），通过《塞尔达传说 时之笛 3D》或《立体忍者》的漏洞切入破解，同样可以设置DS Profile漏洞快捷地进入虚拟系统。

・9.2以上，无法通过Gateway来进行破解。

以上便是基于Gateway的破解角度来对3DS机型进行划分，4.1以下升级到4.1～4.5的方法已经在前面一句话说完，而9.2以上的目前还没任何消息。

下面我们来针对中间可破解的三种，来逐一介绍，其中一些必要的步骤，如“下载最新版本固件解压”这些，就不在文中来回提了。官方固件下载地址为http://www.gateway-3ds.com/downloads.html，当前所用固件版本为GATEWAY ULTRA 3.6.0 BETA。而当下的固件升级，也是将最新版本固件中压缩包里的Launcher.dat将SD卡里原来的Launcher.dat替换掉，然后通过3DS浏览器登录http:\\go.gateway-3ds.com；4.1～4.5版虽然也可以用这种方法实现固件升级，但其实传统的方法：将固件包中Blue Card (R4i)文件夹下的全部内容拷入TF卡再插入蓝卡破解，还是更快捷的。以下教程都以3.60版为准。而为了方便大家，笔者也把教程中所使用的工具包和软件都打包上传到了网盘，需要的朋友们可自行下载，下载地址及提取码如下：

地址：http://pan.baidu.com/s/1mhl3sGK

提取码：5i9u

# 4.1～4.5旧版3DS

这个版本的原生系统主机现在已经非常难觅，当然也有人在当时买下3DS后玩了个把游戏后扔抽屉里落灰的可能。作为最早实现破解的系统范围，其破解可谓相当成熟，尽管目前破解的最高版本已经支持到9.2，但始终不如此类范围方便，因此高版本降级也是该范围的一大由来。接下来，无论是扔抽屉里落灰的原生系统主机，亦或是落灰更久的4.1以下升级到该范围的主机，还是更高版本的降级，都适用于我们接下来的教程。

## 刷机和拷游戏

这个版本范围的机器所谓的刷机，其实就是设置DS Profile漏洞。首先把固件包GW_Ultra_3.6.0_BETA中的Launcher.dat拷入到SD卡根目录下。然后将固件包中Blue Card (R4i)文件夹下的全部文件拷入到TF卡中插到蓝卡上，再将蓝卡插到3DS主机。然后开机后会在系统菜单的插卡游戏的位置看到该图标，进入后选NVRAM INSTALLER运行。

首先要选主机类型，CLASSIC 3DS是旧版机，虽然也有New 3DS选项但却是个然并卵的功能，因为New 3DS根本识别不了蓝卡……

```
>> GATEWAY 3DS INSTALLER
>> PRESS (A) TO CONTINUE
>> PRESS (B) TO EXIT
>> SELECT CONSOLE REGION
-> EUR/USA/JAP/KOR
   TAIWAN
   CHINA (iQUE)
```

▲蓝卡支持当前的全部地区版本的3DS主机。

选CLASSIC 3DS进入后，会提示选择地区版本，其中第一行适用于欧美日韩版，第二行为港版和台版，第三行为神游版。

选对应的主机版本，就开始刷机了，刷的过程中有时进度会停止，这个时候按两次HOME键出入一次进度条就会继续了，之后按A退出，便完成了刷机。

尽管Gateway初期拷入游戏需要借助软件，但经历了几次升级后，便可以直接往TF卡拷游戏了，如果红蓝卡使用的是同一张TF卡，也可以在拷Blue Card (R4i)内容时把游戏ROM一起拷进去，红卡对应的ROM为3DS和3DZ两种扩展名的文件。此外还有一种CIA扩展名的ROM文件，这种需要拷到SD卡中。

## 虚拟系统与升级

点扳手图标进入主机设置，点第四项其他设置→选第一项用户信息→选最后一项DS软件设置，也就是414步骤，短暂灰屏之后，退回系统界面，此时便已经是虚拟系统了。如果在进入时按住L键，则会进入GATEWAY模式。（运行NDS游戏会导致该设置删除，玩过NDS游戏后，还请重新刷机，不仅该版范围主机，设置了DS Profile漏洞的9.2以下的New 3DS也都如此。）

如果仅仅是刷机时的虚拟系统，不仅支持的游戏有限，还无法实现联机操作，而现在的Gateway已经可以实现虚拟系统升级了。如果在完成虚拟系统设置后将SD卡用读卡器连接电脑，会发现少了1G，

而这1G就是拿来做虚拟内存的。

在虚拟系统界面进入扳手图标的主机设置，进入后，首先要确定上屏右下系统版本序号前是否有GW3D的字样，有这字样说明程序正常，如果没有就别升级了……另外要注意的是，进了系统设置后不要退出，退出就直接等于退出了虚拟系统。进入后不用管其他选项，直接点第四页选第一项升级系统，如果是有GW3D字样，那么这一步就完全无需有心理负担。顺便说下，国内的网络下更新该系统很慢，有时甚至会连不上，可以合上机器令其通过无意识通信来进行下载更新。

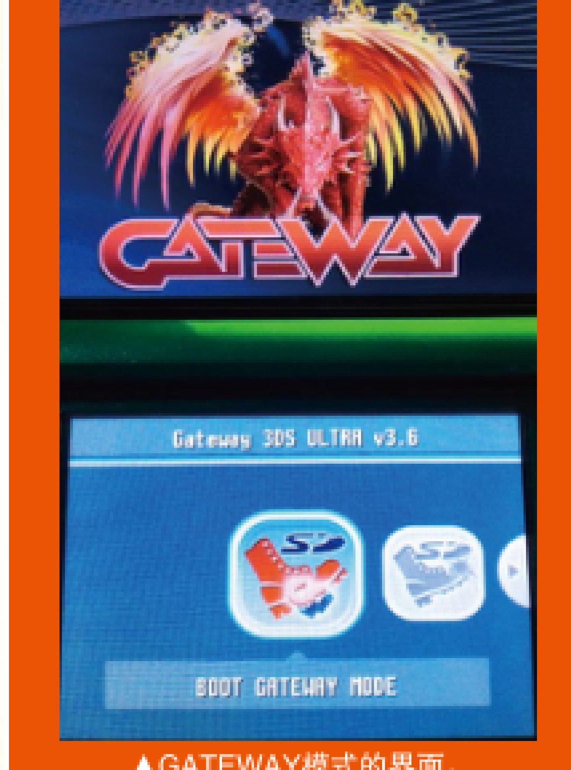
系统更新完毕，重新进入。

这里也特别说下，在系统设置中如果退出，就会回到原生系统。而无论是什么系统下，都注意不要点击确认自动弹出的更新提示。

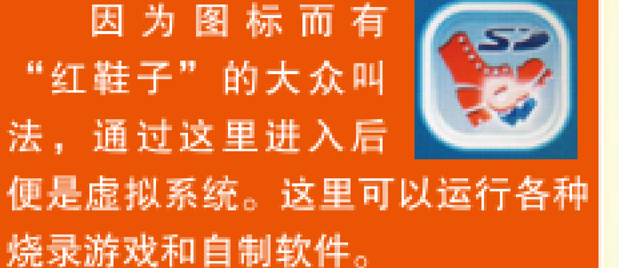
■最新的虚拟系统为10.30版本，GW3D字样则表示目前处于虚拟系统下。

## GATEWAY模式

该模式主下主要是对3DS主机及系统进行各种操作，因为上屏有一只红色的龙，所以也有“红龙”这个俗称。虽然在4.1～4.5这个范围内单纯用来玩游戏会很少用到，但在后面的其他系统中我们都会大量用到。在该界面下，可以按↓+B直接关机。这里先介绍其下的各选项：


▲GATEWAY模式的界面。



## BOOT GATEWAY MODE

因为图标而有“红鞋子”的大众叫法，通过这里进入后便是虚拟系统。这里可以运行各种烧录游戏和自制软件。

## BOOT CLASSIC MODE



蓝鞋子图标的经典模式，仍然是虚拟系统，但和常规的系统界面下一样，无法运行烧录卡及自制软件，主要用来玩正版游戏。

## BACKUP SYSTEM HAND

备份系统HAND，防止刷机过程中出现意外而进行备份的重要文件，点击进入后开始备份，文件将近1G，所以备份也需要些时间。备份完会在SD卡根目录下生成文件HAND.BIN。当3DS刷系统操作失误变砖后，可以通过该文件恢复，注意：每部主机都有其惟一对应的HAND文件，无法用于其他主机。

## BACKUP 3DS GAME CARTRIDGE

导出正版3DS游戏，完成后会在SD卡根目录下生成3DS格式的游戏ROM。

## BACKUP 3DS SAVER

备份当前所插正版卡的存档，完成后会在SD卡根目录下生成和导出ROM同名的SAV格式的存档文件。

## RESTORE 3DS SAVEGAME

恢复卡槽所插游戏的存档，存档文件必须要和导出ROM、存档同名才能导入，如果是3DS烧录卡的SAV存档，还需要将文件名改成和导出ROM相同才可以用。CIA/3DZ存档则需要先转为SAV格式存档。

## DIAGNOSTIC TEST

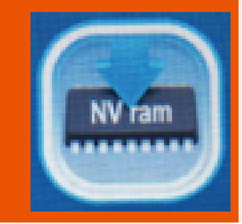


检测硬件，没什么用处，而且在早期曾经导致很多好奇之人在测试中蓝屏死机……

## FORMAT EMUNAND

虚拟系统格式化，会对SD卡进行格式化处理，在4.5～9.2旧版机和New 3DS创建虚拟系统时都会用到的选项。

## INSTALL NVRAM




和蓝卡的操作现象同名，主要在降级时候使用。

## DOWNGRADE CONSOLE



系统降级，4.5～9.2降为直接使用蓝卡的主机版本。

## 运行红卡游戏

在虚拟系统下，游戏卡菜单部分还是空的，这是因为我们还没载入游戏。按SELECT，上屏便会显示红卡当前的游戏菜单，选中游戏后经过加载之后，游戏的图标才会在游戏卡的菜单位置显示出来，进入后便可以玩该游戏了，而诸如存档管理等操作，也需要在加载游戏的前提下，才能对该游戏的存档进行编辑。

### 3DS和3DZ格式

前面我们说了，红卡支持的游戏有3DS和3DZ两种格式的ROM，这两种的区别就在于能否联机，3DS格式ROM的无法联机，3DZ格式支持联机，之所以有这种区别，是因为每款3DS游戏都有一个独一无二的16位字符的文件头，当同样的文件头字符大量出现时，便意味着该游戏遭到了破解，于是官方会针对破解主机进行BAN机。正因为如此，游戏发布者都会将文件头去掉，以3DS格式文件发布出去，避免给自己找麻烦。

而3DZ则是拥有文件头的ROM，可以是自己导出的完整ROM，也可以是网上下载的3DS格式ROM打上联机补丁。值得一提的是，网上下载的3DZ格式ROM以及联机补丁一定要慎用，否则很可能因为同样的文件头字符大量出现而被BAN机。由于文件头和游戏内容无关，所以我们可以用自己正版卡导出的联机补丁，用软件Gateway3D-SHelper来给3DS格式ROM的其他游戏打上，做出拥有独一无二文件头的3DZ格式ROM，这样就可以安全地联机了。当然，自己导出的ROM将后缀直接改为3DZ后，就可以放心地联机。

特别说一下，3DS和3DZ的存档并不通用，需要互转才行。而存档转换、导出游戏等方法我们在后面详细介绍。

▲按SELECT后上屏显示的游戏菜单。

### ■玩自己导出的正版ROM？

这个话题看起来似乎是一个悖论，因为既然已经有正版卡，那么为什么还要导出来通过烧录卡来玩？原因还是有的，比如汉化版，对于既支持正版又苦于语言障碍的玩家来说，这也是学外语这个完美解决方案之外的退而求其次的办法。

### ↑键菜单

在虚拟系统下按SELECT键调出游戏选单后，再次按方向键的↑，可以开启系统设定菜单，第一项Language为选择多版本游戏的游戏语言。第二项MODE是在虚拟系统（GATEWAY）和经典系统（CLASSIC SYSNAND）之间切换，换句话说就是无需重新回到GATEWAY模式便可直接切换到经典系统。第三项则是游戏内菜单呼出设置，有关闭、L+R、SELECT+START三个选项。而这也是3.60版最为实用的一次更新。设定完毕后，按B退出。而其中游戏内菜单的各项作用分别如下：

| | |
|---|---|
| Cheat Finder | 搜索金手指 |
| Configure Cheats | 金手指设定 |
| Cheatlist Editor | 金手指列表编辑 |
| RAM Dumper | DUMP游戏RAM |
| Hex Editor | 十六进制编辑 |
| Exit menu | 离开游戏内菜单（也可以直接按B键退出菜单） |



## CIA格式文件的导入运行

3DZ格式方便而且联机正常，而这需要有自己的正版卡导出独一无二的联机补丁，而且也没法保证导出的就一定对所有ROM都100%有效。所以还有一种CIA格式的游戏ROM，通过生成随机的文件头校验字符来躲过审查，从而在当前的官方版本下实现无风险联机（只对当前而言）。

CIA需要拷在SD卡内，同时因为是安装文件，所以单款游戏安装前后所占的空间是CIA文件本身的两倍，加上运行时需要加载、以及拷入拷出等操作，这也是推荐选用大容量高速SD卡的原因。

CIA格式文件无法直接运行，需要借助于CIA文件管理工具，目前来说BigBlueMenu和DevMenu都很好用，虽然功能上重复，但两个工具却各有不足而且可以彼此互补，可以同时安装。两个工具的压缩包内都有3DS和CIA扩展名的两个文件，其中3DS格式文件拷在红卡的TF卡内，CIA文件则拷在主机SD卡内。

CIA管理工具首次安装时的方法和游戏加载方法一样，在虚拟系统下按SELECT调出上屏菜单后，选中加载，加载之后会在系统菜单生成图标，之后就可以将其他CIA格式的游戏软件一起加载，加载后的文件会如同e商店下载文件成功那样以礼包开启的方式显示在系统菜单上。

在CIA文件管理方面，Big-BlueMenu的文件列表在Import下，DevMenu在SDMC下，用两个中的任何一个都可以将包括自身在内的CIA格式文件安装，安装后按HOME键退回菜单，会有增加新文件的提示。而选择这些菜单上的软件，便可以直接开启游戏或软件。

而CIA的作用远不止联网游戏这么简单，这已经成为了各种自制软件的安装文件格式，而破解的DLC、更新补丁这些也都以CIA文件形式出现，用管理工具安装之后便可以直接用于游戏ROM。



▲通过CIA管理工具，CIA格式的《太鼓之达人》的ROM安装完成，出现在了系统菜单中。

# 4.5～9.2旧版3DS

标题中的版本范围不包括4.5，但是包括9.2。该范围版本的破解比4.1～4.5要晚，因为蓝卡（R4i）自身对3DS系统升级的跟进不足，所以这一区域的版本便无法使用蓝卡，但可以通过浏览器访问特定页面来进入GATEWAY模式和虚拟系统，虽然需要Wi-Fi网络，但毕竟也算破解了。此外也可以选择降级的方式降到4.1～4.5的版本范围来进行破解操作。而下文着重介绍该版本范围专有部分的教程，诸如拷游戏、导入CIA等，可以直接参看前面4.1～4.5部分的介绍，方法完全相同。

## 一、刷机

和4.1～4.5不同，这一版本范围的主机虽然也有“刷”这么一个过程但无法用到蓝卡。首先依旧要把固件包GW_Ultra_3.6.0_BETA中的Launcher.dat拷入到SD卡根目录下。然后开机，点开浏览器（系统界面下上栏最左侧的地球图标），保持Wi-Fi连接状态，在URL中输入go.gate-way-3ds.com，如果嫌输入麻烦，也可以通过摄像头的扫码功能扫取扫描左下OR码（较低版本按L/R打开相机，较高版本按L+R打开相机，点下屏左下的QR码图标开启扫码功能）。



之后页面会打开，接着显示页面读取失败后，屏幕短暂地呈现灰黄色后，就会回到系统界面。而当显示页面读取失败时长按L键，则进入GATEWAY模式。如果进入失败，则可以在浏览器的设定选项中将浏览记录和cookie做一下清理后，再重新尝试进入。

而为了防止在接下来的操作中发生意外，推荐在第一次进入时，在GATEWAY模式下将NAND进行备份，操作方法参看前面GATEWAY模式说明中的BACKUP SYSTEM HAND部分。

## 二、虚拟系统做成和升级

在备份完NAND时，如果SD卡内有Nintendo 3DS文件夹，最好也一起备份。因为在接下来的虚拟系统做成过程中，会先行对SD卡进行格式化。空机器则无需备份。所以这里也提醒大家，如果是神游3DS，鉴于里面有两款官方中文游戏，因此最好干脆换一张SD卡。

备份就绪后，按照前面说的步骤，进入GATEWAY模式，选择FORMAT EMUNAND选项后，按START确认，开始格式化SD卡。

等格式化完毕后出现提示，按A退回GATEWAY界面，然后从第一个红鞋子图标的BOOT GATEWAY MODE选项回到3DS系统界面。如果之前有备份过，这里就该关机，然后拔出SD卡，将之前备份的“Nintendo 3DS”拷回3DS，然后开机，重新加入GATEWAY界面，再通过“红鞋子”进入系统。如果是初版3DS并且卡速较慢，那么进入时间可能会长一些，可以耐心等一下。如果SD卡是空的，就在FORMAT完成后直接点红鞋子进入系统即可。这个时候我们进的系统，便已经是虚拟系统了。

进入虚拟系统后，和4.1～4.5旧版机的虚拟系统升级一样，进入主机设置，查看上屏右下版本前是否有GW3D字样，如果有就选择系统更新，更新完毕便是高版本的虚拟系统。

而在虚拟系统模式下，无论是运行红卡中的3DS和3DZ格式ROM，还是拷在SD卡中的CIA格式ROM，其运行方法都和4.1～4.5中介绍的部分相同。

## 三、降级

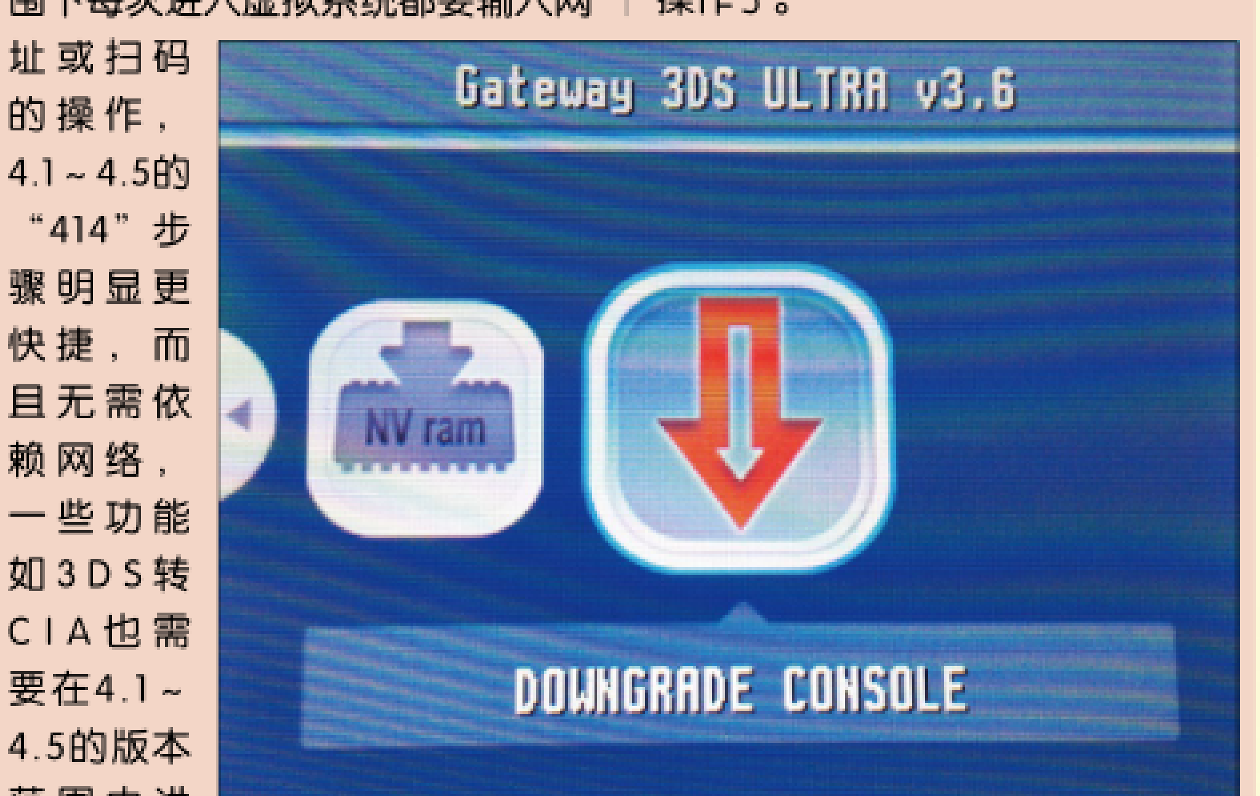
虽然通过以上方式也可以进入虚拟系统实现破解，但是我们同样有降级的选择，而相比此版本范围下每次进入虚拟系统都要输入网址或扫码的操作，4.1～4.5的“414”步骤明显更快捷，而且无需依赖网络，一些功能如3DS转CIA也需要在4.1～4.5的版本范围内进行。下面就来说说如何降级。

降级程序名为gateway.dg，本次提供的“3DS GW常用程序包中”有各个地区版本的降级程序，降级选择文件时一定注意与对应的地区版本相匹配。

把与主机地区版本对应的Gateway.dg拷进SD卡的根目录下，通过浏览器登陆http://go.gateway-3ds.com或扫描QR码进入Gateway模式，会要求先备份NAND——这步注意，如果是第一次备份，NAND文件请复制粘贴至电脑中保存而不要剪切，只有SD卡中存在有NAND文件，才可以继续降级。备份完NAND文件或从电脑拷进电脑备份好后，找到最后的DOWN-GRADE CONSOLE，这个就是降级选项，降级过程中不要关机或拔SD卡，否则有变砖危险。

降级完毕后，按提示回到GATEWAY模式，按↓+B关机。重启后进设置确认版本，便降级成功。

降级之后，一切使用就都可以参考4.1～4.5旧版3DS的部分来进行操作了。



▲点入DOWNGRADE CONSOLE后，只有SD卡内有NAND.BIN文件，才可继续降级。

# 8.1～9.2 New 3DS


▲8.1系统的New 3DS

下面介绍的是New 3DS的破解教程，虽然上市较晚，但也由于《塞尔达传说 时之笛 3D》和《立体忍者》的漏洞而得以破解，不过也只能破解到9.2版，9.2以上的目前尚无法通过Gateway来实现破解。

目前市面上出售的New版机器中，New 3DS的默认系统固件版本多为8.1，而默认在9.2以下的New 3DS LL已经不是那么多了。截止到完稿，New 3DS尚无法实现软件降级，虽然存在硬件改造降级的办法，不过有其相对的风险。考虑到市面上机器默认版本的状况，使用Gateway烧录卡的门槛目前还不算高。

目前淘宝上销售Gateway套餐的商家，一般会在发货前完成New 3DS的Gateway破解工作。这种情况下，玩家拿到手后的操作就非常简单。开机自动打开GATEWAY模式，通过红鞋子模式进入主菜单，然后按下选择键就可以自由选择游戏或者打开DevMenu安装CIA游戏，目前最新的游戏和汉化版都能够支持。从外淘宝商家一般还会告知一些注意事项，如不要联网、不要访问e商店、不要升级系统等。

不过对于单独购买Gateway卡，或者对上述限制不满足的用户，就需要相关的教程和详细一点的解说了。下面让我们通俗易懂地说明一下从零完成设置的整个过程。而淘宝商家使用的破解手法与Gateway官方推荐的流程，在顺序上会有细微的出入，我们按照官方推荐的流程来走。

关掉3DS的Wi-Fi连接。将红卡的TF卡格式化成exFAT格式，注意红卡用TF卡容量需要大于4GB，而内置用TF卡则需要格式化成FAT32格式。而新机开机设置的时间和账号信息想要修改会需要重新破解，所以第一次输入的时候要慎重。

※由于New 3DS主机使用的存储卡也是TF卡，所以以下操作中需要两张TF卡，一张为主机内置用TF卡，一张为红卡用TF卡。

## 启动游戏

第一次进入GATEWAY模式，最常用的两个启动游戏是《塞尔达传说 时之笛 3D》和《立体忍者》。如果你拥有对应区域版本的这两个游戏就好说，没有可以借一张，或者使用SKY烧录卡进行模拟。而启动游戏需要简单处理一下，如果使用《塞尔达传说 时之笛 3D》时，还需要有一台能进GATEWAY模式的3DS/3DS LL或者存档备份器。

1.将最新的Launcher.dat和正确的《时之笛》存档文件放进3DS的SD卡根目录下。

2.进入3DS/2DS的GATEWAY模式，插入时之笛卡带，选择恢复3DS记录。注意，此操作会清除卡带中所有存档。

完成以上两步，就准备好了。当使用存档备份器时，按照产品的操作提示，将正确的存档文件恢复进原始卡带即可。如果使用《立体忍者》，步骤会简单一些，但会用到Wi-Fi，注意不要做多余的操作。

## 用《立体忍者》启动

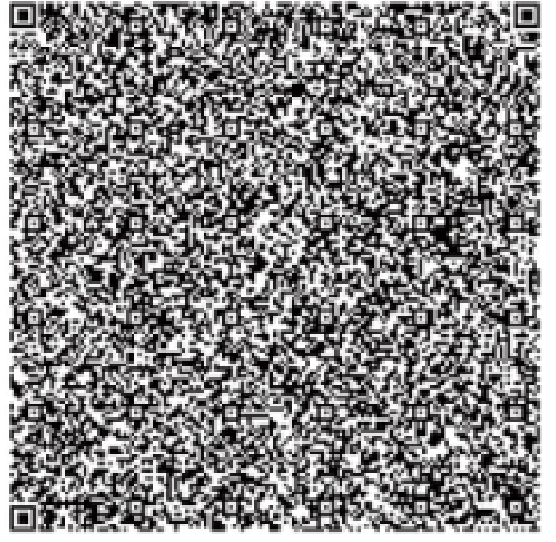
1.启动游戏进入主菜单，选择EDIT→选择QR CODE。

2.打开Wi-Fi，根据右上图对应的地区版本扫的QR码。漏洞将永久性的安装到卡中，以后就可以使用这张卡进入GATEWAY模式。如果出现游戏损坏的情况，在游戏主菜单按住L+R+X+Y清除漏洞，重新尝试。

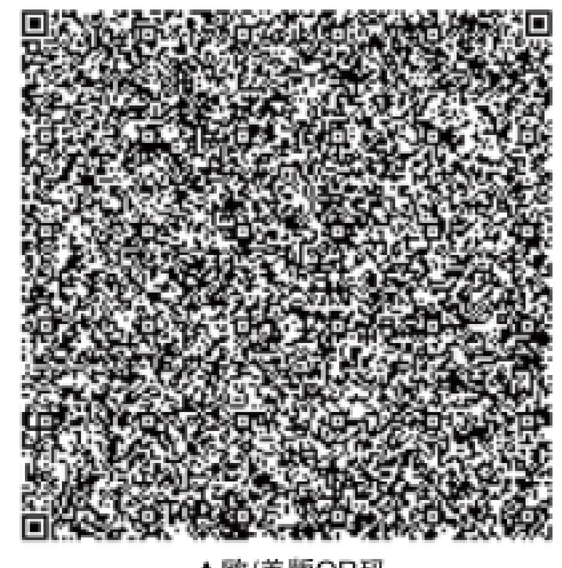


▲游戏《立体忍者》。

Japan


▲日版QR码

North America/Europe


▲欧/美版QR码

※如果是使用SKY烧录卡，烧入经过修改的ROM，可以简化操作跳过扫码的过程，淘宝商家一般会这么操作。对于一般玩家来说，没有条件的话扫码就行。

## 进入GW菜单

1.将最新的Launcher.dat拷进New 3DS的内置TF卡根目录下。

2.将启动游戏放入New 3DS，开机进入主菜单。

3a.使用《塞尔达传说 时之笛 3D》时，在游戏主菜单选择存档选项，选择第一个存档进入游戏。看见林克出现，画面右下角的A Check提示亮起，这时候按A键进入GATEWAY模式。

3b.使用《立体忍者》时，在主菜单选择EDIT→选择QR CODE，然后GATEWAY模式就会启动。

## 进入GATEWAY模式后

能第一次打开GATEWAY模式，破解工作就完成了大半。进入这一步之后，淘宝商家的处理和官方推荐的动作有一些出入。如果玩家就是想开机进GATEWAY模式、选择游戏就能玩，按照商家所说，不联网不升级不做那些注意事项就成。如果有上e商店、恢复系统之类的需求，那就照官方推荐的流程来。

首先是升级红卡。将红卡插入主机，选择“Boot Gateway Mode”，系统将升级红卡固件，注意不要断电。然后备份自己主机的原生系统，进行BACKUP SYSTEM HAND操作。

然后官方推荐的是设置虚拟系统。GATEWAY模式下存在两个系统：原生系统和虚拟系统。淘宝商家一般是不会进行虚拟系统设置，拜托商家破解的玩家在GATEWAY模式过后进入的一般都是原生系统，虽然能玩游戏但不能联网升级。设置好虚拟系统之后，玩家才可以进入虚拟系统，将虚拟系统的固件联网升级，会获得更多功能。

## 设置虚拟系统

1.插入一张只有Launcher.dat的内置TF卡。推荐至少16GB以上，FAT32格式。

2.在GATEWAY模式选择“FORMAT EMUNAND”，清除内置TF卡中的游戏记录和DLC，并将其设置成模拟NAND使用状态。

3.过程完成后选择“Boot Gateway Mode”，进入虚拟系统。

New 3DS在GATEWAY卡的虚拟系统中，存在一个3D渲染和表情追踪功能失效的BUG。进入虚拟系统后，需要合盖再打开一次可以解除BUG。

虚拟系统可以进行联网升级，但和前面的旧版3DS一样，当虚拟系统进入设置菜单后再退出，就会回到原生系统，所以千万不要退出设置后马上再去升级系统。New 3DS的虚拟系统在设置菜单中上屏右下的版本号前面也会有GW3D的字样，给虚拟系统升级时，在这里确认为虚拟系统后，进入第4页第1项完成升级。

区分当前系统是虚拟系统还是原生系统的方法很多，官方推荐是分别在两个系统下，利用文件夹命名的功能来做区分，这样就不需要进设置去看了，也避免了误操作的情况。当然也有更简单的办法，就是为虚拟系统和原生系统设置不同的图标显示模式。只要自己能记住。用哪种方法都随意。

## 添加CIA支持

这步和前面旧版3DS几乎完全相同，而New版只要将旧版教程中的SD卡替换为主机内置TF卡即可。如果是拆后盖进行拔插读取操作，也要注意不要和红卡的TF卡混淆。

## DS Profile漏洞设置

与4.5～9.2旧版3DS不同，官方专门为New 3DS提供了DS Profile漏洞设置的操作。这样玩家就可以和低版本旧3DS那样直接通过414步骤进入虚拟系统了。

接着我们还需要安装Dev-Menu，设置DS Profile漏洞，设置完成之后，就可以使用3DS上大家熟悉的414操作了。

需要的文件推荐到GATEWAY官网下载，具体的步骤如下：

1.将固件包中最新的Launcher.dat拷进内置TF卡，然后进入“MSET4.5 installers for New 3DS REGION SPECIFIC !!!”文件夹，根据地区选择的正确mset_xxx.cia文件，也拷入TF卡。

2.将本文提供的工具包内的Dev-Menu文件夹下的devmenu.3ds拷入红卡TF卡。

3.使用启动游戏进入GATEWAY模式后，选择“NVRAM INSTALL”，完成安装。

4.停留在“BOOT GATEWAY MODE”选单上，按住B，再按A，再按X，进入原生系统GATEWAY模式。（官方不推荐在此外的情况进入原生系统GATEWAY模式，实际上淘宝商家破解的话，默认就是进入这个模式。直接玩游戏没什么问题，但是要避免各种敏感操作。）

5.按SELECT键，选择DevMenu，启动，按一次方向键的→键进入导入表单，然后选择mset_xxx.cia文件，按A进行导入。

6.完成后，按HOME键，关闭软件，关闭New 3DS。DS Profile漏洞就安装完毕了。

以后正常开机后，使用“414”操作、也就是进入扳手图标的主机设置后依次选第4项、第1项和第4项，就会自动进入虚拟系统；若在414操作最后一步按住L键，则进入GATEWAY模式。（淘宝商家采用了另外的方法植入DS Profile漏洞，开机打开直接是GATEWAY模式）

完成了以上设置，也可以用DevMenu安装相应的CIA来实现同样的效果。通过导入CIA能实现大量扩展功能，玩家可以具体根据自己的需求来选择。



▲开机进GATEWAY模式需要的CIA。

# Gateway相关工具与其他功能

在Gateway最后的部分，我们来为大家介绍四个Gateway相关的工具与其他一些功能的操作。

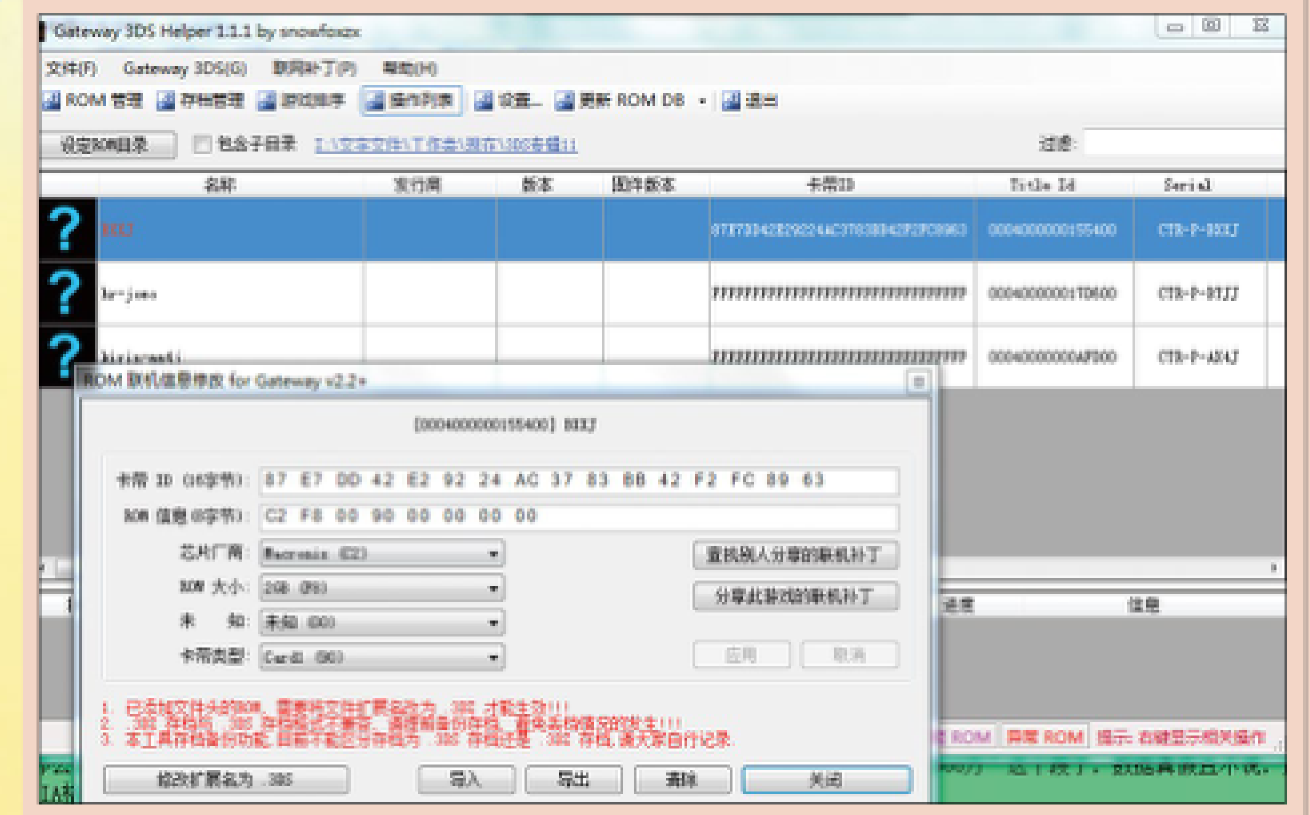
## Gateway3DSHelper

这是一款国人开发的破解软件，有存档备份、游戏排序等功能，而其最实用的，便是前面说的对联机补丁的管理。其界面一目了然，如果插着TF卡，还会同时显示TF卡下的ROM列表。这里可以查看Title ID（生成存档编号）、ROM原名（即每个ROM的Serial下的字母串的最后四个字母，如《火纹if》的Serial就是BFXJ），这两个都非常有用。

软件的操作非常简单，左上的设定子目录按钮可以自己选择ROM所在路径。设定好路径后，会发现下载的3DS格式游戏的卡带ID都是一串F，这就是删除文件头导致的，而自己导出的，则会有详细的信息。

双击ROM，则弹出ROM编辑窗口，如果是自己导出ROM，这里可以点击导出按钮，生成.BIN扩展名的联机补丁，以后可以用在其他网上下载的3DS格式的ROM上。而导入则是把保存的.BIN扩展名的联机补丁打在3DS格式的ROM上，打完之后当有不对应的部分下面的四项可能会提示，如ROM大小不匹配等，这个时候在下拉菜单中逐个选择尝试，当不再报错，就表示联机补丁打成功了——当然，最后也要点击左下按钮，将扩展名改为3DZ，这样拷入红卡后，就可以正常联机了。

至于右边的两个按钮，无论是查找别人分享的联机补丁还是分享自己的联机补丁，都可能遭致BAN机，所以并不推荐使用。

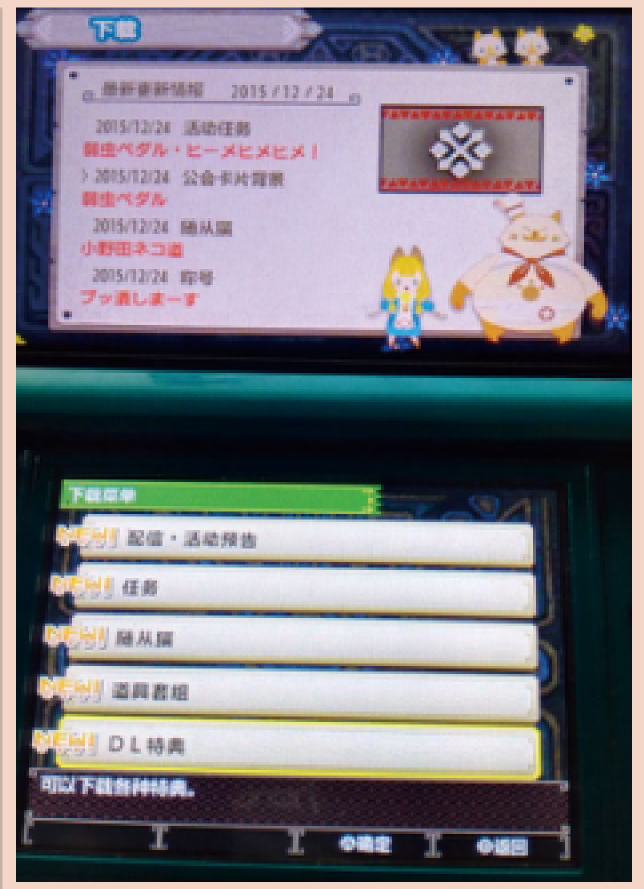



▲Gateway3DSHelper的界面。

## 3DS转CIA

从破解的角度来说，CIA显然更符合“零成本原则”，那么3DS格式的ROM如何才能转成CIA格式呢？直白点说，网上有大量的CIA格式ROM下载，可以先搜索下有没有现成的，找不到再考虑自己转。

3DS转CIA需要的软件是Que-noPack 3DS to CIA，本文提供的工具包中则是网友打包的5.00版的汉化版与两个python文件名的msi文件的合集。首先解决因为内存不足无法转换超过及接近2G内存的问题，解决方法是进入CIA\Step 2\tools内，把平常转换用的32位程序makerom改成别的名字，而将64位程序_makerom改为makerom，这样就可以转超过2G的文件了。然后将python安装，Win7及以上系统可以装64位的，这样便有了python的运行环境。因为同样拷入SD卡的文件也有Launcher.dat而无法和GW系统共存，因此建议用虚拟系统用以外的SD卡来转，也方便对文件进行管理，也是要FAT32格式，因为转发前后会形成新的ROM文件，同样也涉及到转换速度，因此用来转CIA的卡同样推荐大容量高速卡——当然，偶尔转个不大的，也可以拿别的卡临时调用，实在找不到也可以将虚拟内存用的SD卡内文件暂时备份后临时兼职。

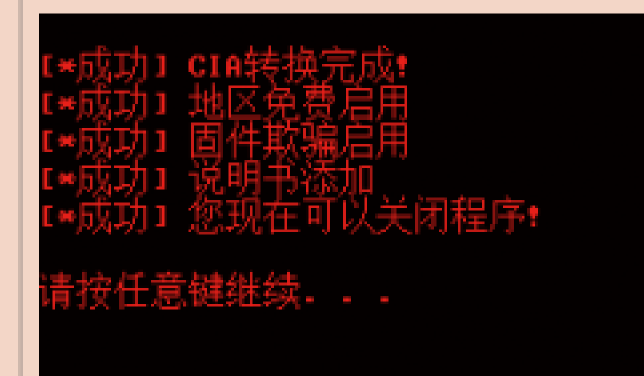


▲打了从正版《重装机兵4》导出的联机补丁的《怪物猎人×》的ROM，在虚拟系统下，成功通过e商店打了补丁，并游戏内联网进入了DLC界面。

1.首先安装python，可以选择32位和64位，之后将要转换的ROM拷入step1文件夹并改名为rom.3ds，拖到ctrKeyGen.py上生成ncchinfo.bin，把ncchinfo.bin拷到SD卡里。同时把For 3DS SD card文件夹里的全部内容也拷进SD卡。

2.把SD卡插上3DS后，进主机设置选项里，按照“414”步骤操作，上屏出现黑底白字，右上有转换进度，有些慢，耐心等……当上屏下方出现“Finshied……”字样后，就转完了。

3.关机拔卡连接电脑，将SD卡里生成的.xorpad扩展名的文件全部拷进PC端的step2文件夹内后，运行step2里的decrypt and make.bat，可以选择汉化版，里面的中文提示更




▲到显示这些信息时，转换便完成了。

加明了。运行开始后会有各种提问，其中y/n需要将输入法切换为英文。全部确认后，开始处理文件，临近结束时可能有弹窗报错，但无需理会，点掉即可。

4.成功后，step2文件夹内会生成一个.cia扩展名的文件，改文件名后拷到SD卡上就可以玩了。

## SaveDataFiler与3DS、3DZ、CIA的存档格式转换

三种格式的游戏ROM所创建的存档中，3DZ与CAI都是解密存档，但并不会出现在SD卡中，两种文件的存档可以通用。而3DS格式ROM的存档则是单独一个SAV格式的加密存档文件。一般情况下，3DS与3DZ/CIA的存档是不通用的，但是通过软件SaveDataFiler，则可以实现存档格式的互换。

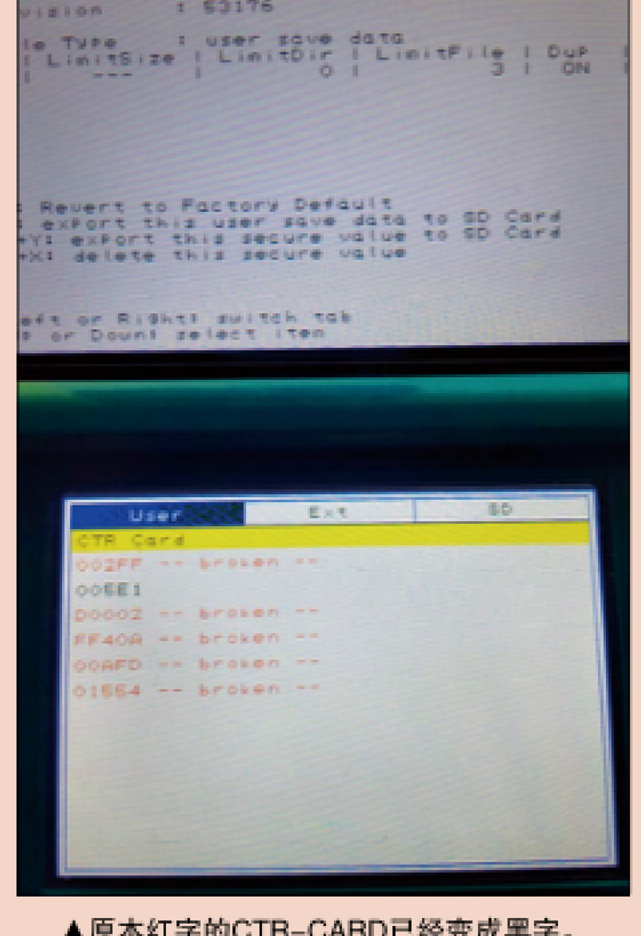
### CIA/3DZ存档文件的导出

SaveDataFiler也是CIA格式文件，需要在虚拟系统下通过CIA管理软件安装后运行，打开后会看到User目录下有大量红色条目。而3DZ/CIA存档则是黑色的几个数字串，这种是可以进行编辑操作的。选到3DZ/CIA存档上，按照上屏提示按Y键，该存档文件就会保存到SD卡，在SD卡中生成的文件夹filer\UserSaveData下，按照生成时间命名的文件夹便是存档文件。这样即使删除了游戏的CIA文件，游戏的存档也可以保存。

### 3DS存档转CIA/3DZ存档

在SD卡根目录下找到待转的游戏存档，Gateway3DSHelper显示的游戏Title ID即该游戏的SAV存档格式的文件名，以《重装机兵4》为例，查到Title ID为00040000000AFD00，将SD卡内的00040000000AFD00.SAV文件改为红卡的惟一Title ID：000400000FF40A00.sav，原来的000400000FF40A00.sav则可拷出或直接覆盖。

回到游戏，加载《重装机兵4》的ROM（即按SELECT选中确认，加载成功会在卡带处显示游戏图标），会发现第一项CTR-CARD的字色已经变成可操作的黑色，按Y键，便可转移到SD卡，成功将《重装机兵4》的3DS格式用存档文件转成了3DZ/CIA用的解密存档。如果用CIA格式的《重装机兵4》，按R+A可以将此存档导入到CIA文件中使用。



▲原本红字的CTR-CARD已经变成黑字。

### CIA/3DZ存档转3DS存档

在加载游戏ROM的情况下，如果没有对应编号的SAV格式存档，在SaveDataFiler中，选SD卡下的解密存档后，按L+A导入存档，再开启3DS格式游戏时，便会发现使用的已经是3DZ/CIA用的解密存档，而在SD卡根目录下，也已生成了与该游戏Title ID对应的SAV格式存档。

## 正版游戏ROM和存档的导出与使用

该功能是GATEWAY模式下的一个大功能，通过这个功能可以让我们把正版3DS的ROM给导出来，可以用来备份存档，还可以打上汉化补丁玩汉化版，因为导出的ROM具有惟一的文件头，因此不仅可以和正版卡共用存档，更可以打上汉化补丁来玩汉化版。除非自己把文件完整地共享出去，出现成千上万同样校验码在线的情况，普通自用的话，只要把结尾的文件名改成.3DZ，无论是单机游戏还是联网亦或是打补丁下载DLC，都可以正常进行。下面说一个常见的自己导出正版后打汉化补丁后玩的步骤：

1.在卡槽插入正版卡，选"BACK-UP 3DS GAME CARTRIDGE"，确认后按START开始导出ROM。因为游戏ROM普遍比较大，所以导出时要等代些时间。

2.通过BACK 3DS SAVE GAME选项，来导出正版卡的存档。

3.关机，拔出SD卡连接电脑，会发现文件名相同的SAV和3DS文件（其文件名即在Gateway3DSHelper里显示的ROM原名）

4.把ROM拷在电脑上做中转，如果无需联网，3DS格式文件就可以直接用；若需联网，因为导出ROM自带头文件，因此扩展名后缀的3DS改成3DZ就可以直接联网了。

5.然后给ROM打汉化补丁，方法是把ROM文件拖到汉化补丁图标后，弹出DOS窗口，一般等待到弹出完成小窗口就可以，个别如《重装机兵4》则有按任意键继续的操作。

6.打好汉化补丁的3DZ文件拷入红卡的TF卡。

7.并根据ROM是否改为3DZ格式而对存档进行操作，如果无需联网的3DS格式，可以直接将SAV存档的文件名改为在GATEWAY中对应的Title ID（可以用Gateway3DSHelper查询），可以直接为3DS ROM游戏识别。如果ROM是3DZ格式，则按照存档格式互换教程中的操作，用SaveDataFiler将SAV存档转为3DZ存档。特别要注意的是，因为正版卡导出的存档和ROM的文件头相对应，因此无法用于其他同款游戏（如之前网上下载）的ROM，而对之前下载的同款游戏生成的ROM也可能无法识别。但将ROM转换成CIA格式后，可以通过R+A将存档导入到游戏中。

8.如果要导入存档，则将存档文件改为与导出时生成存档同名的文件，导入后先在GATEWAY模式下直接按↓+B关机，进虚拟系统后导出的存档很可能被格式化。

有的时候自己导出的ROM可能会在导出时出现错误，导致无法运行、改为3DZ无法运行、打汉化补丁改为3DZ无法运行等情况，这个时候也可以用Gateway3DSHelper将游戏的联机补丁（生成ROM原名.BIN的文件）导出来，再将自己刚导出的联机补丁打到下载的可用的该游戏的3DS格式ROM上，因为文件头与存档对应，因此也可以正常使用。

## 关于汉化游戏

目前汉化版游戏的情况比较复杂。使用.3ds文件玩游戏，还是安装cia，如何打补丁，都要看汉化组具体放流的情况和解说。而采用GATEWAY卡能比较好地支持多种游戏格式，避免各种意料之外的问题。这也是推荐GATEWAY卡的一个重要原因。

# 轻装的行者——SKY3DS+



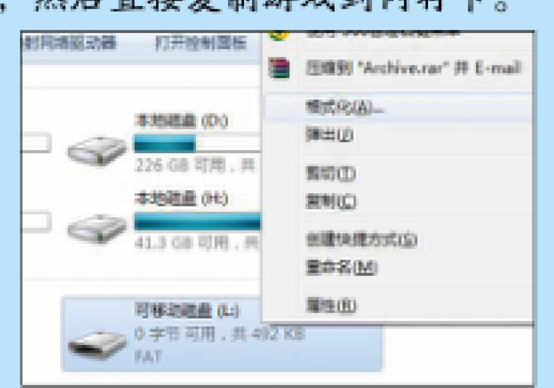

SKY3DS也是当下比较常见的一种烧录卡，但因为无法玩修改过的ROM（比如汉化游戏）、无法玩跨区游戏以及切换游戏时间长等原因，没有在国内普及。但好处在于可以联网和其他玩正版卡带的玩家玩游戏，而且也可以像正版卡带那样继承前作的存档，支持最新的3DS系统和各种主机，使用简单方便，所以在国外有着一定的市场。

从今年7月左右开始，新游戏无法烧录进老版SKY卡（蓝色按钮）的现象越来越多，到了最后，SKY卡几乎都只被人们当做正版的《立体忍者》用于刷机……但就在10月初，官方却放出了一条惊人的消息——SKY3DS新卡发布！

目前最新的SKY3DS卡名叫"SKY3DS+"，是SKY3DS的第二代产品。它涵盖SKY3DS所有的功能，而且比起老卡，新卡可以通过两个桔红色的按钮向前和向后切换游戏（老卡只能用一个键向后切换）、烧录游戏时不再需要DiskWriter软件、兼容部分其他第三方自制软件、固件可手动升级更新，功能上可谓有了很大的进步，下面就来看一下具体的教程。

## 使用教程

1.在电脑上把microSD卡格式化为FAT32格式，然后直接复制游戏到内存卡。






2.从sky3ds.com下载最新的gamelist.bin(像旧SKY3DS上的一个template文件，官方会时常更新以便支持更多的游戏)，把它复制到microSD卡的根目录。

3.尽情玩游戏吧！可通过按橙色按钮来向前或向后切换游戏。

## 用外挂插件玩汉化游戏和跨区教程

注：SKY卡能玩汉化游戏并不是因为能支持汉化ROM，而是通过运行其他第三方开发的NTR自制系统来使用外挂汉化插件，所以下载时要选择原版ROM下载。

1.另行下载对应游戏需要的汉化插件、NTR语言修正插件以及NTR2.2，放进机器自带的内存卡里的根目录（此时里面可能提示会覆盖文件，直接覆盖即可）。

2.下载对应自己主机版本的《立体忍者》。

3.将3DS联网，运行烧录好的《立体忍者》，在界面选项选择EDIT→QR CODE，点QR读取，开始扫描二之前的NTR2.2压缩包里面有对应版本的二维码，然后界面会变成黑底白字，再按A键就会自动退出到桌面位置，此时再重新进入一次《立体忍者》重复之前的步骤，这次无需再进行扫描，屏幕里面的数字会不停的滚动，直到屏幕变蓝屏自动退回桌面后NTR成功启动。

4.关闭自己主机的网络连接，将游戏切换到想玩的游戏，在进入游戏时，3DS界面的屏幕会突然变绿，然后正常进入游戏即可玩到游戏的汉化版。

用以上方法除了可以外挂字幕玩中文外还可以跨区，不过过程比起Gateway麻烦。

## 固件升级教程

本辑发售时的SKY3DS+已是最新的版本V10(在settings.txt中固件版本=10，不需要任何更新)，若在日后官方发布了最新固件，按照以下步骤对烧录卡进行更新即可。

1.从sky3ds.com下载更新的firmware.bin，然后复制到你的microSD卡根目录。

2.将microSD卡放入SKY3DS+，用一个USB数据线连接你的电脑和SKY3DS+。（数据线在SKY3DS+的包装里附赠）

3.红色LED灯会亮10秒钟，然后变为绿灯再闪烁10秒钟，当绿灯灭的时候那意味着SKY3DS+已经被更新成功。

※当绿灯在闪烁时千万不要拔掉USB数据线，这样做可能会损坏SKY3DS+卡。

4.在你的microSD卡上删除firmware.bin文件。

# 零成本主义——无卡破解

在3DS刚刚上市时，人们就根据3DS使用SD卡做内存卡这点，来用PSP的破解来猜测3DS的破解，结果就是一直到Gateway烧录卡上市，也没有任何无卡破解也没有任何消息，不过基于Gateway，还是有人研究出了无卡破解，这里也来做一下讲解，以下教程完全基于不使用任何烧录卡。而在进入教程前也特别提醒，无卡破解的步骤繁琐，有些需要反复操作才能有概率成功，有的步骤甚至需要用到VPN翻墙，如果嫌麻烦最好在开始时放弃。另外和前面两个烧录卡对系统版本的一次次突破不同，无卡破解仍然局限在4.0～4.5这么个区间，尽管通过Gateway可以实现降级，但是有Gateway就完全没必要繁琐的无卡破解了……

而New 3DS的无卡破解需要系统版本在9.0～9.2。如果不是正常使用时特意停留在这些版本上，9.0到9.2的New 3DS/New 3DS LL并不多见，现在通过官方升级都会升到最新的固件版本。通过私设服务器之类办法将系统固件升级到9.X版本的方法有一定几率失败。一旦失败把固件版本升到了最新，目前还没有简单恢复的办法。从安全和适用性的角度来说，买New 3DS/New 3DS LL就别特别在意无卡破解了。

## 准备

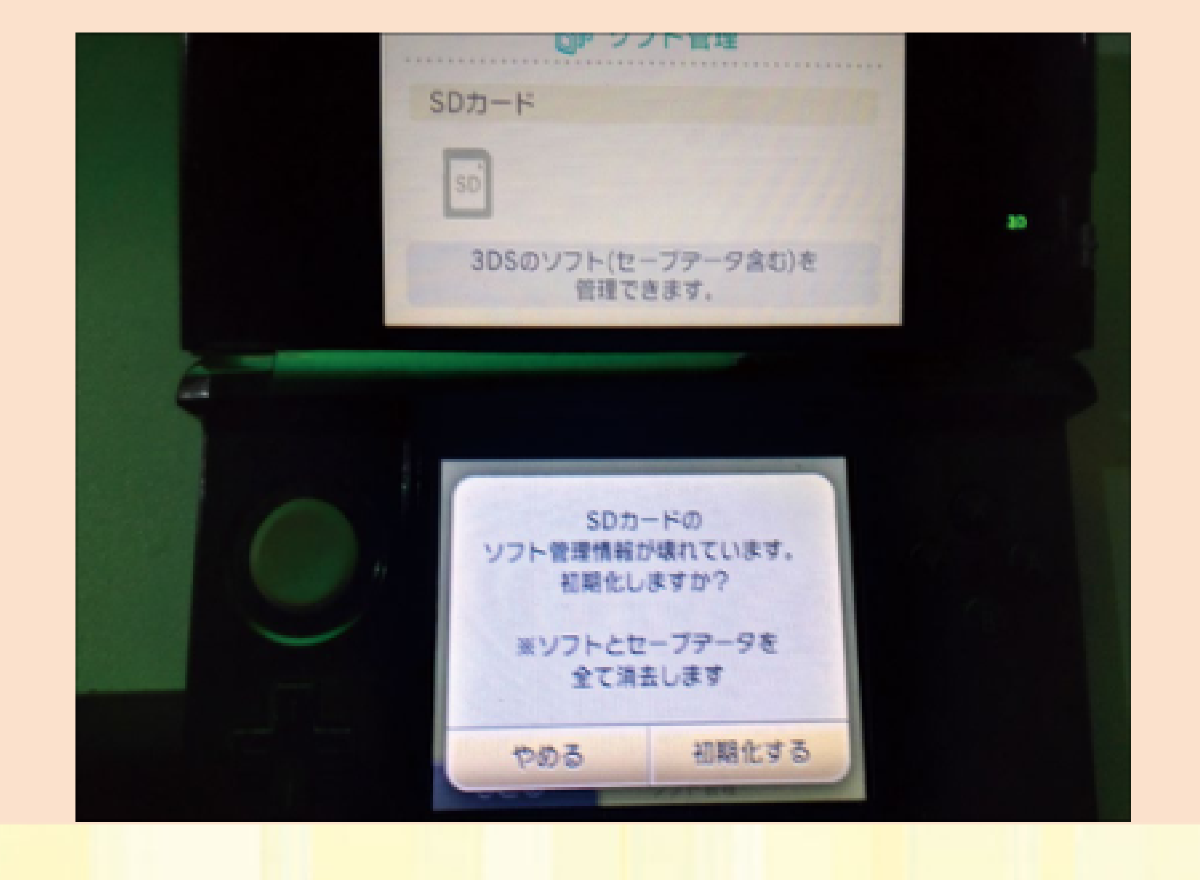
先下载工具，本文上传的工具包中的“3DS免卡工具包”为网友打包整理好的工具，也可以搜索关键字“3DS 免烧录 工具包”下载。同时也要用到3.22版固件，本次提供工具包中的文件夹GW_Ultra_3.2.2(Public Beta)下的文件即为无卡破解所需的launcher.dat文件。

1.将3.01版的launcher.dat拷在SD卡的根目录内，插回3DS，通过浏览器访问网址go.gateway-3ds.com或扫描前面我们提供的QR码或工具包里的GW.png，进入Gateway模式（偶尔会失败，可以重新扫描或输入网址尝试进入）。

2.进入GATEWAY模式后，选择INSTALL NVRAM，运行完毕后按↓+B关机。

3.把SD卡拔下连接电脑，寻找Nintendo 3DS/XXXXXXX/XXXXX文件夹内是否有dbs文件夹（XXXXXXX是文件夹名，名字很长，不同机器不一样，进入后子文件夹也是很长名字），里面是否有import.db和title.db，没有的话就自己在Nintendo 3DS/XXXXXXX/XXXXX下创建一个文件件并命名为dbs，并在文件夹内新建两个文本，改名为import.db和title.db。如果该卡用于多个用户，那么Nintendo 3DS文件夹内会有多个名字很长的文件夹，区分不开哪个是该机器对应的话，也可以把里面有新建有两个.db格式文件的dbs文件夹拷进每个名字很长的二级目录下，不过想用该卡对多个主机进行无卡破解的慎用。

4.之后在系统设定中，进入左下的文件管理→3DS软件管理→软件管理，会有初期化的选项，确认后，修复。



## 安装PBT CFW

1.修复后关机，并将3DS免烧录工具包里的PBT-CFW文件夹的全部内容拷入SD卡目录，确保将原有的launcher.dat覆盖。

2.进入系统设定，和GATEWAY蓝卡刷机后一样，进第4项用户信息，然后选第1项，继续进入后选第4项，点第4项时同时按住L，正常的会蓝屏一下闪退回系统界面，这时就进入PBT-CFW虚拟系统。特别要说的是，这个系统很不稳定，初次进入时的死机率非常高，大概成功率只有10%~20%，耐心多试几次，成功之后并确保联网，就可以了。

3.查看确认当前3DS的IP地址，可以借助工具，如360的无线路由器卫士可以查看连接路由器的设备IP；笔者用的是USB无线路由器（其实就是网卡），用360免费Wi-Fi管理也可在鼠标移到连接设备上时显示IP地址。

4.在电脑端打开3DS_CFW文件夹下的run.bat，右键点编辑或者用记事本打开，将里面的IP地址替换成3DS的IP地址，保存关掉后，双击运行。成功的话会刷出好几行字符，最后提示按任意键确认时，按任意键后窗口关闭。

5.在3DS的PBT-CFW系统界面，点右数第二个图标进入消息界面，然后退出，会发现系统菜单中多出了Devmenu图标。

6.关机，将SD卡连接电脑，把Nintendo 3DS文件夹备份到电脑上。将3.22固件文件夹中的launcher.dat复制到SD卡中替换PBT CFW的同名文件。




▲借助软件工具，可以非常方便查看3DS当前的IP。

## 虚拟系统做成

插上SD卡开机，用浏览器登陆go.gateway-3ds.com，进入GATEWAY模式（一定要用3.22固件的launcher.dat替换掉PBT CFW的同名文件后才可以进入），选FORMAT EMUNAND，按START确认，完成后按A退回GATEWAY界面，再按↓+B关机。

将SD卡连接电脑，把之前备份的Nintendo 3DS文件夹拷回SD卡根目录下。

## 制作rxTools虚拟系统

1.将免烧录工具包里的rxTools文件夹下的所有内容拷入SD卡根目录下。同时拷入一款要测试的CIA格式游戏，此时版本较低，所以请用4.5以下版本运行（最好是初期游戏，同时注意是CIA格式），大小根据SD卡容量而定，和前面说的CIA部分一样，SD卡需要该游戏的双倍容量才可以同时容纳安装文件和安装后文件。并将免烧录工具包里的webMultiloader文件夹下的code.bin拷入SD卡根目录。

2.把SD卡插回主机，用浏览器访问http://dukesrg.no-ip.org/3ds/cakes?code.bin，或直接扫右图的QR码，这个步骤需要翻墙。进入网页后等待一段时间，报错退出。

3.再次按照进入主机设置，按照第4项、第1项，第4项的“414”步骤，点最后一项时无需再按L，会进入rxTools模式。选第一项Launch rxmode。之后会黑屏，稍后重启，进入的就是虚拟系统。

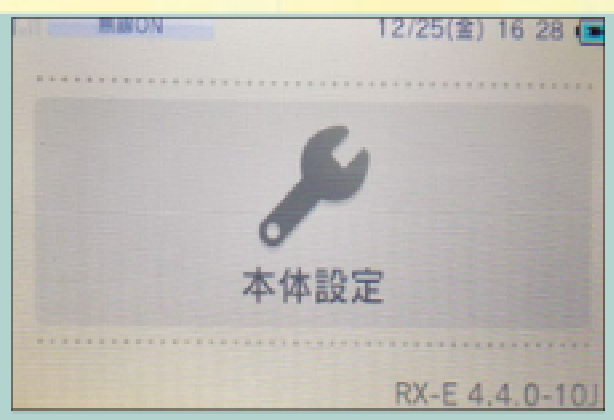


4.点DEVMEN图标进入，在SDMC下选择刚刚装的游戏，经过加在读取（需要等些时间，要耐心）。全部加载完毕后按A键退出，系统菜单上会多出游戏图标。

5.试运行游戏成功，证明当前系统完全正常。

## 虚拟系统升级

当前的低版本系统无论是玩游戏还是联网都受到限制，因此在测试运行游戏正常后，我们还需要将虚拟系统升级。由于试完游戏退出后仍为虚拟系统，我们可以直接进行虚拟系统的升级操作。首先进入扳手图标的主机设置，先确认上屏右下角的版本，版本前有RX-E字样即为虚拟系统下，可以放心更新系统。




▲虚拟系统下进入主机设置时，右下的版本序号前是否有RX-E字样。

## 进入虚拟系统和运行CIA

进入虚拟系统的操作，还是进入扳手图标的系统设置后，按照第4项、第1项，第4项的“414”步骤进入rxTools模式，然后选第一项Launch rxmode。而CIA游戏文件可以直接拷在SD卡内，通过DEVMEN来加载运行。无卡破解运行游戏，便告完成。

至此，有关3DS的破解便都介绍完了，虽然功能和方法都够多，但相比之前的GBA和NDS/PSP时代几乎全民烧录破解的情况，这个时代的破解显得低调很多，曾一度被寄予厚望的无卡破解的完成度及繁琐度相信也超出了很多人的预料，反倒是原本给人感觉走不了多远的Gateway烧录卡因为各种功能的完善而成为了3DS破解的绝对主力，SKY3DS也借由新卡推出和民间高手的共同努力而实现了突破烧录上限甚至玩汉化游戏等功能。

破解曾一度造就了国内电玩市场的繁荣，尽管是泡沫式但也一定程度上让玩家见识到了大作的魅力，使得相当一部分玩家转职为正版用户，并吸引微软、索尼相继将行货主机带入国内，使得国内游戏市场进一步正规化，而破解这个话题也相应更显敏感。而当下国内任天堂市场的无人经营的状况下，在破解烧录这一块“灰色地带”，也仍旧吸引着一些原本兴趣不大的玩家继续关注，或许以后某款游戏带来了颇大的触动或者解决了经济问题，这些玩家依然可能实现从烧录破解向正版用户转换。而与破解相关的汉化，则为S官方中文游戏领域几近荒芜的3DS进行了补充，用于正版卡的Hans补丁则更是当世代的突破。

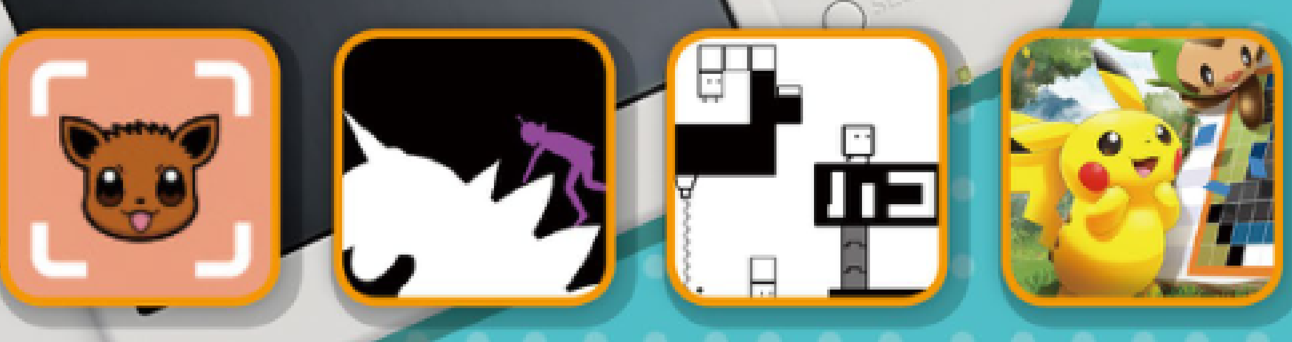
最后，祝各位游戏愉快，如果各位凭借这篇枯燥的教程获得了破解知识并领略了这些3DS大作的乐趣，那么也希望能在日后手头充裕后，用购买正版的实际行动进一步支持下给我们带来不凡体验的游戏厂商。



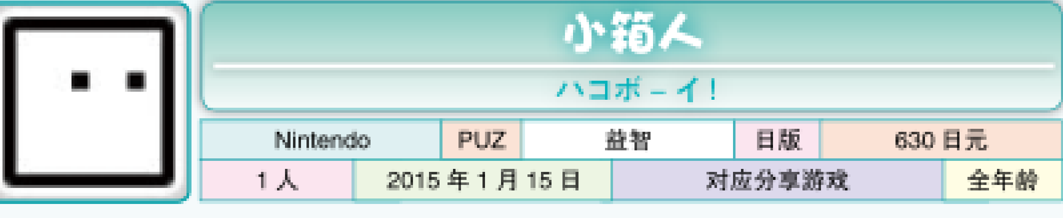
# 掌机e时代

## 2015人气下载游戏十大推荐





这几年来，配合任天堂所推出的数字版计划，e 商店上架了相当多的下载游戏，其中也不乏价格低廉但素质上乘的优秀作品。下面就让我们以配信日为顺序，一起看看 2015 年间的十款高人气下载游戏吧！



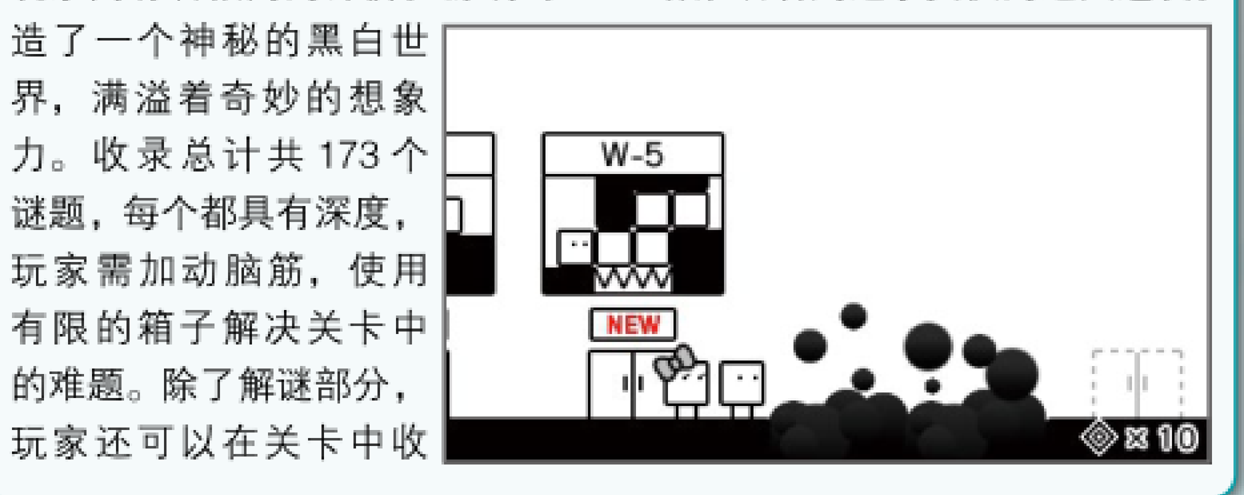
### 小箱人

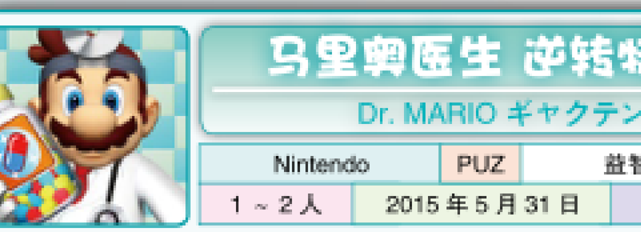
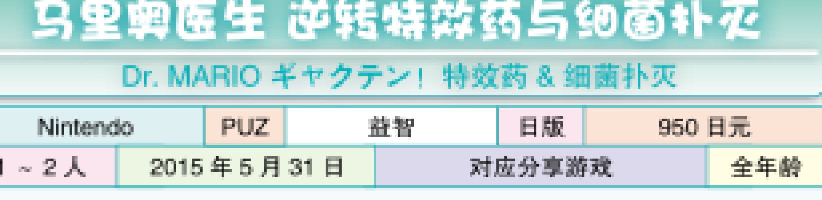
ハコボーイ！

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Nintendo | PUZ | 益智 | 日版 | 630 日元 |
| 1 人 | 2015 年 1 月 15 日 | 对应分享游戏 | 全年龄 | |

推荐度 S

简洁明了的黑白画面，玩起来却毫不简单，这款《小箱人》是个充满创意的横版解谜游戏。上架已近一年的本作始终占据着下载游戏周销量的上位排名，在玩家间有着极高的评价。游戏创造了一个神秘的黑白世界，满溢着奇妙的想象力。收录总计共 173 个谜题，每个都具有深度，玩家需加动脑筋，使用有限的箱子解决关卡中的难题。除了解谜部分，玩家还可以在关卡中收集王冠以获得奖励金币，甚至还可以进行换装，某些服装能提供不同的能力。另外，游戏还包含了限时与高分两种“挑战关卡”，前者要求在时间内挑战更高的分数，后者则追求更快的过关速度。



### 马里奥医生 逆转特效药与细菌扑灭

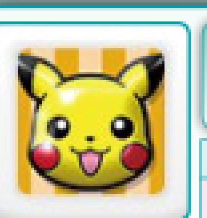
Dr. MARIO ギャクテン！ 特效药 & 细菌扑灭

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Nintendo | PUZ | 益智 | 日版 | 950 日元 |
| 1 ~ 2 人 | 2015 年 5 月 31 日 | 对应分享游戏 | 全年龄 | |

推荐度 A

本作是“《马里奥医生》系列”的最新作品，融合了俄罗斯方块与消除游戏的双重玩法。当下落的方块连接为 4 个同色方块，就能在消除的同时消灭相应的细菌，细菌灭尽的瞬间就是胜利之时。本作包含三大关卡模式：传统的“马里奥医生”模式，每次只会投放 1 颗药丸；“路易医生”模式，每次会投放组成为 L 型的两颗药丸，十分考验玩家的观察力；而在本作的特有模式“细菌扑灭”中，需要竖起 3DS 来进行游戏，除 START 的暂停功能外，所有按键失效，只能以触控进行操作。此外，本作还支持联网对战，可以与全世界的玩家一较高下。



### 口袋祈取方块

ポケとる

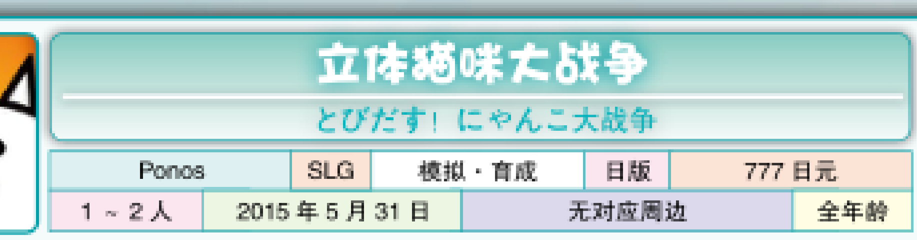
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Nintendo | PUZ | 益智 | 日版 | 免费（含课金要素） |
| 1 人 | 2015 年 2 月 18 日 | 对应邂逅通信 | 全年龄 | |

推荐度 S

本作是一款休闲类的三消游戏，玩家需要移动精灵方块使得同类精灵排为 3 个以上，在消除的同时对敌人造成伤害，最终还可以收服这些精灵。与其他消除类游戏不同的是，本作有回合数的设定，在某些特殊关卡还会限制时间，相当有难度。而这款作品最大的特点自然是那些可爱的精灵了，收录了在各大世代出现的数百种口袋精灵，至今仍在不断地更新。在收服精灵后，玩家还可以运用精灵的技能来进行攻关，对于众多口袋粉丝来说，这绝对是个值得一玩的衍生作品。本作的 3DS 版和手机版都一样是本体免费、部分道具收费的课金游戏。







### 立体猫咪大战争

とびだす！ にゃんこ大战争

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Ponos | SLG | 模拟・育成 | 日版 | 777 日元 |
| 1 ~ 2 人 | 2015 年 5 月 31 日 | 无对应周边 | 全年龄 | |

推荐度 A

“恶心萌”是日本的新热词，这款游戏正是归属于这一类别。一大群可爱却又有些恶心的猫猫会在玩家的操作下繁殖、升级，进而在战斗中攻破敌人的塔，最终获得关卡的胜利。《猫咪大战争》本是手机平台的热门游戏，移植到 3DS 后也有着不容小觑的人气。配合 3DS 的立体显示机能，使得本作的战斗部分变为立体画面，背景、猫咪大军和 UI 都进行了分层显示。而在以 777 日元购买本作后，游戏中不会再出现任何课金要素。玩家间还可以进行线下对战，可谓乐趣满满。以简单的育成与战斗获得更奇葩的“恶心萌”猫咪，征服日本、地球乃至宇宙吧！





## 方块塑造者 3D

キューブクリエイタ -3D

推荐度 B

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Arc System Works | ACT | 动作 | 日版 | 800 日元 |
| 1 人 | 2015 年 7 月 15 日 | 对应扩张滑杆 | | 全年龄 |

在《我的世界》风靡全世界的同时，也让众多玩家明白到沙箱游戏的真正魅力，于是相似的作品也陆续出炉。在 3DS 上填补这一空缺的作品正是《方块塑造者 3D》，有着极其相似的广袤地图与丰富要素。玩家所抵达的这个由无数方块组成的世界，是个从未有人类涉足的未开之地。为了在这里生活下去，需要采集木材、矿石等多种多样的素材，然后合成为锤子、锅炉与长剑等等不同的物品。只要有足够的耐心与创造力，玩家完全可以利用多样化的素材与道具自由组建出自己的家园、城堡甚至是整个世界。而这，也正是沙箱游戏的最大魅力。





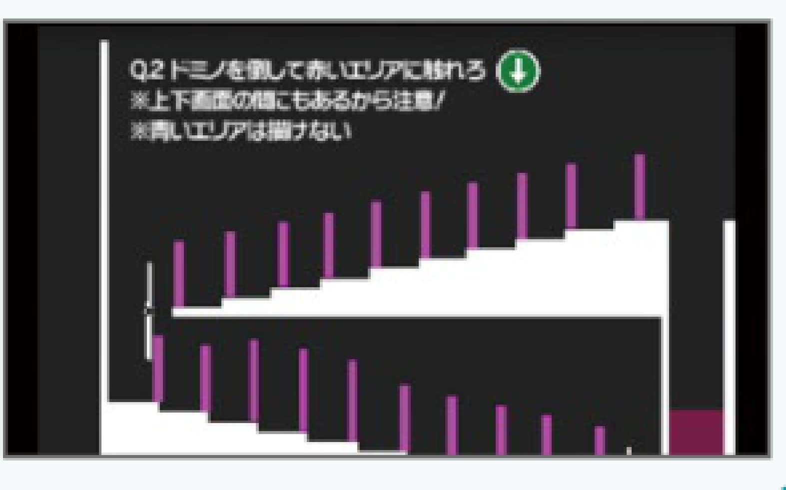
## Q

Q

推荐度 S

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Liica | PUZ | 益智 | 日版 | 700 日元 |
| 1 人 | 2015 年 11 月 18 日 | 无对应周边 | | 全年龄 |

《Q》本是 Liica 在手机平台上推出的一款创意解谜游戏，荣获 Cedec Awards 2015 的游戏设计优秀奖，拥有超过 800 万人次的惊人下载量，由此可见本作的素质确实非凡。这次《Q》不但收录了 200 个人气最高的关卡，还带着 100 个全新的谜题强势登陆 3DS 平台，立刻就获得了玩家间极高的评价。游戏玩法十分简单，只需要在下屏幕上画出简单的物品，并利用杠杆原理、重力下坠等物理特性完成指定条件即可通关。然而本作最大的特点正是“看似简单却无比困难”，由于解谜方法不受任何限制，对玩家的想象力与逻辑思维都是极大的考验。





## 大合奏！乐队兄弟 P 出道版

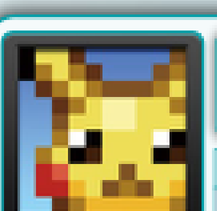
大合奏! バンドブラザーズPデビュー

推荐度 A

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Nintendo | MUG | 音乐 | 日版 | 200 日元 |
| 1 ~ 10 人 | 2015 年 7 月 22 日 | 对应分享游戏 | | 全年龄 |

作为“《大合奏！》系列”的新成员，这款作品仅以 200 日元的低价配信，且具备前作的“演奏”与“合奏”两大功能，可谓是麻雀虽小五脏俱全。尽管初期的免费乐曲只有 5 首，但后续一系列或免费或付费的配信 DLC 还是让这款游戏充实了起来。《大合奏！》一直是任天堂极具代表性的音乐游戏，发展至今已取得了巨大的成就，每每本家推出新作之时，本作也会相应地提供限时免费乐曲，配合新作做一番宣传。虽然《出道版》对机能进行了限制，但毕竟不是人人都有能力做复杂的谱曲，而能够 1 个游戏带 10 人的分享模式也是十分的良心。



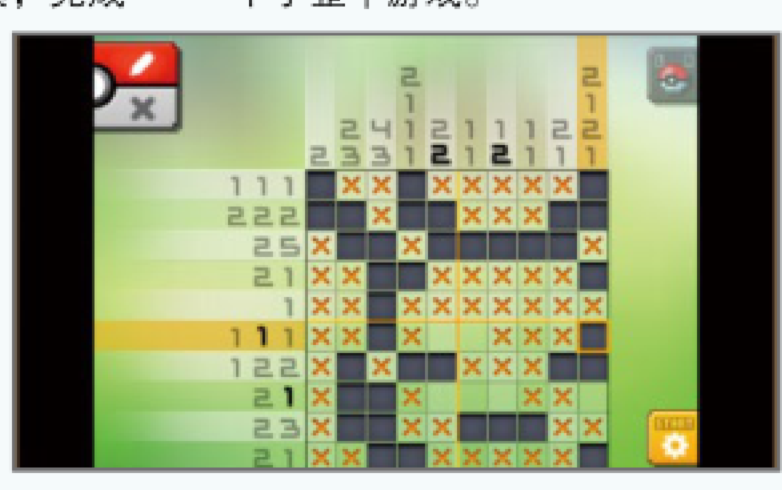
## 口袋绘图方块

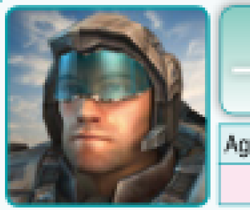
ポケモンピクロス

推荐度 S

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Nintendo | PUZ | 益智 | 日版 | 免费（含课金要素） |
| 1 人 | 2015 年 12 月 2 日 | 无对应周边 | | 全年龄 |

绘图方块是一种根据行列已知数字并加以逻辑推算，最终以涂黑对应格子的方式完成隐藏图案的休闲益智类游戏。顾名思义，《口袋绘图方块》的目标就是完成 300 种以上的精灵图案，完成图案就等同于收服该精灵。游戏加入了技能系统，玩家可以发动精灵的技能使解谜更为便捷。技能有直接涂黑正确格子、自动修复错误等效果，让往往简单枯燥的绘图方块也变得精彩而有趣。与《口袋抓取方块》一样，本作也是一款课金游戏，但玩家只需要利用优惠政策购买 5000 个宝石（花费 2980 日元）就能无限次地免费领取宝石，等于买下了整个游戏。





## 钢铁陨落 入侵

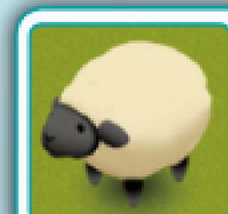
IRONFALL –Invasion–

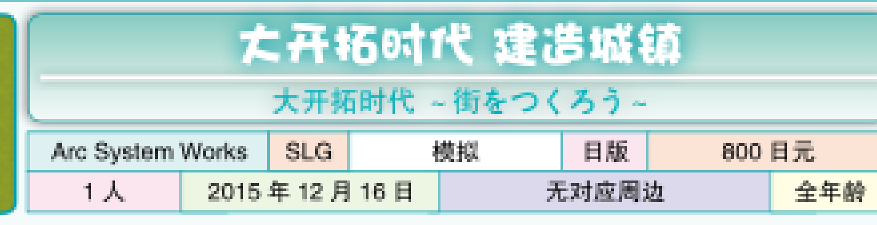
推荐度 A

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Agatsuma Entertainment | TPS | 第三人称视角射击 | 日版 | 1500 日元 |
| 1 ~ 6 人 | 2015 年 10 月 28 日 | 对应邂逅通信 | | 12 岁以上 |

本作搭载了最多 6 人的联网游戏功能，是 3DS 平台上首个硬派 TPS 游戏。整体画面表现相当优秀，3D 立体显示纵深分明，而游戏动作也比较流畅，基本不会出现卡顿。单机模式的主角是誓与侵略者抗争到底的抵抗军中的两人，故事主要描述了与异星人之间的地球攻防战，收录了总计 11 个主线关卡。另外还有分为 4 个难度并对时间或弹药数进行了限制的挑战关卡共 78 个。除了单机模式外，联机模式也有着十分优秀的内容，不但有紧张刺激的单人对战，还实现了 2 个 2 人小组、3 个 2 人小组以及 2 个 3 人小组的小组对战。喜爱 TPS 的玩家切勿错过。







## 大开拓时代 建造城镇

大开拓时代 ~街をつくろう~

推荐度 B

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Arc System Works | SLG | 模拟 | 日版 | 800 日元 |
| 1 人 | 2015 年 12 月 16 日 | 无对应周边 | | 全年龄 |

本作是强调了游戏自由度的城镇模拟策略型游戏，目的是在一派荒芜的大地上自由建设起独属于玩家的城镇。通过发展城镇获得更多的收益，进一步进行扩建，以此循环即可成长为惊人的巨型都市。游戏玩法也十分简单，玩家对名为“开拓者”的小人们下达指令，命令他们收集圆木、生肉等资源后对城镇进行改造、加建，获得更多的人口、收集更多的资源……玩家还可以在城镇日益壮大的过程中获得多达 180 种的“发明卡片”，解锁更多的项目。除了这些丰富内容外，本作还有实绩列表，只要能解锁 40 个实绩，游戏中就会登场新的角色。









在《妖怪手表2》当中出现的小游戏“破坏者”因为大受欢迎，如今独立出来并添加了许多新要素成为了一款新作。本作效仿《妖怪手表2》推出了两个版本。游戏可以和另一个版本联动获得奖励，还可以和《本家·元祖·真打》分别联动来获得限定妖怪，此外，本作在12月12日还更新了免费的巨型DLC“月兔组”供玩家下载，追加大量新内容。接下来就一起来了解一下，“《妖怪手表》系列”第一款衍生作品吧。

文 虫无兮＆黑落 美编 Juxi

| 妖怪手表 破坏者 赤猫团·白犬队 | | | ACT |
|---|---|---|---|
| 妖怪ウォッチバスターズ 赤猫团·白犬队 | | | 日版 |
| Level-5 | 2015年7月11日 | 1~4人 | 推荐玩家年龄：全年龄 |
| 4968日元 | 对应邂逅通信/无意识通信 | | 本文对应游戏版本：2.0 |

动作·狩猎

# 系统说明

## 操作方式

### 破坏者基地内的操作

| 操作 | 功能 |
|---|---|
| 左滑杆 | 移动 |
| A键 | 调查、对话 |
| B键 | （配合移动）奔跑，会消耗耐力 |
| X键 | 打开妖怪Pad |

| 操作 | 功能 |
|---|---|
| L键/R键 | 左右移动镜头 |
| L键+R键 | 让镜头面对正前方 |
| START | 暂停游戏 |

### 任务中的操作

| 操作 | 功能 |
|---|---|
| 左滑杆 | 移动 |
| 十字键↑↓ | 切换我方目标 |
| 十字键←→ | 切换敌方目标 |
| A键 | 普通攻击、调查 |
| B键 | （配合移动）奔跑，会消耗耐力/自己气绝时连打可复活/同伴气绝时长按可将其复活 |
| X键/Y键 | 发动技能 |

| 操作 | 功能 |
|---|---|
| L键/R键 | 左右移动镜头 |
| L键+R键 | 让镜头面对正前方 |
| START | 暂停游戏 |
| C杆※ | 左右移动镜头 |
| ZR※ | 切换操作角色 |
| ZL※ | 注视锁定的目标 |

注：带※的操作只能在New 3DS上进行。

### 其余操作



| 操作 | 功能 |
|---|---|
| 十字键 | 选择项目 |
| A键 | 决定 |
| B键 | 取消、返回 |
| L键/R键 | 切换页面 |
| START | 跳过剧情 |

## 《赤猫团》与《白犬队》的差异

・部分妖怪只在特定版本中出现，这部分妖怪的数目超过50只。可以通过交换或联机获得另一个版本的妖怪。

・部分BOSS战中出现的大妖怪不同，参与另一个版本的玩家的任务就可以和这些大妖怪战斗。

・两个版本的主题曲不同。

・联机时，两个版本的玩家的数目比例会影响任务报酬，详见后文“联机部分”。

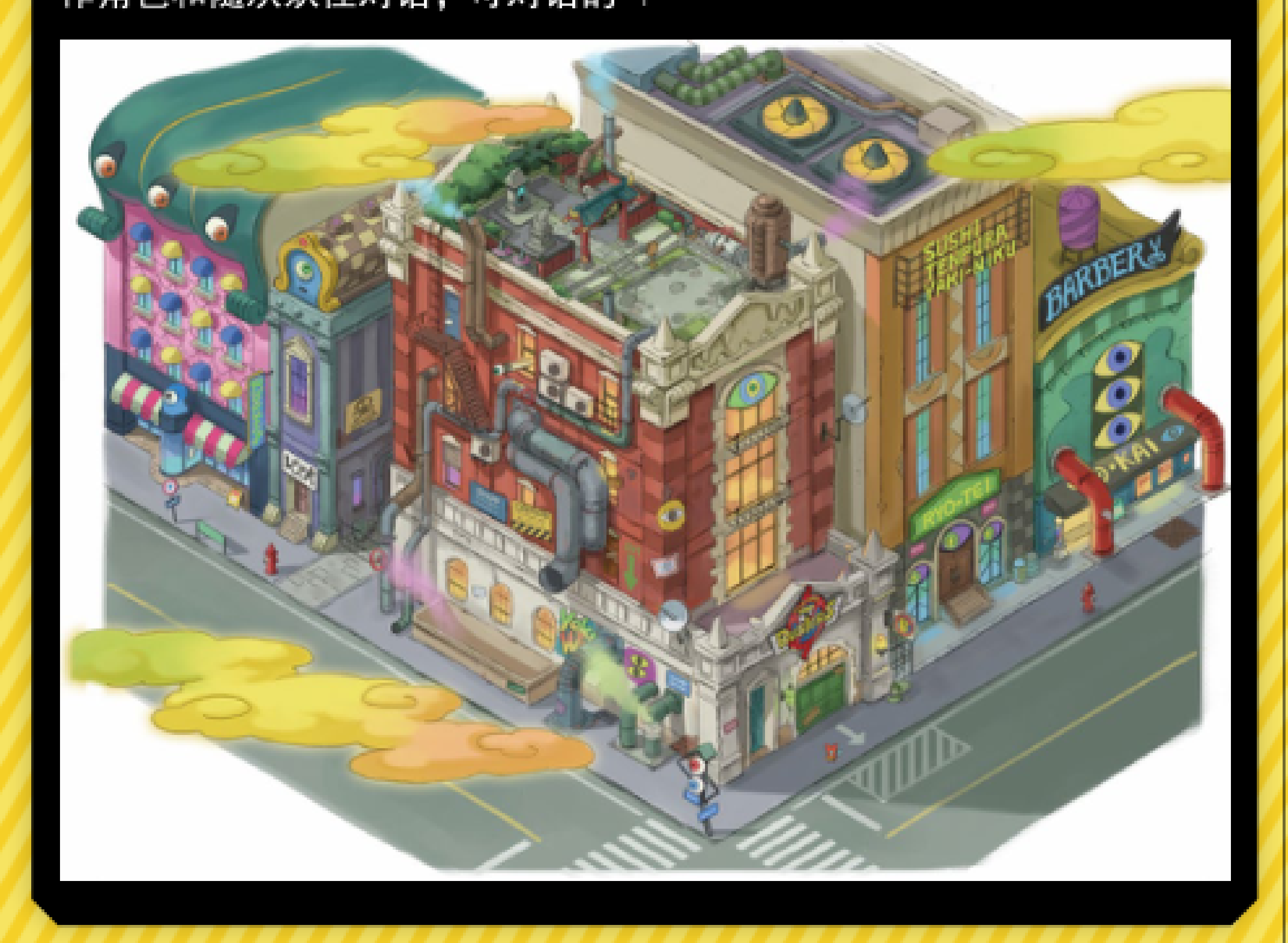


# 破坏者基地（バスタ-ズハウス）

这个有 6 层高的大楼就是玩家的据点，除了出任务之外大部分时间都呆在这里。每一层都会有不同的设施或特殊的 NPC 为玩家提供不同的支援和帮助。切换楼层时可以爬楼梯以及使用大楼角落里的滑杆，还可以直接点击下屏显示的楼层来传送。呆在设施内的时候，上屏的左上会显示星数，对应设施的等级。设施等级随剧情推进或使用次数增加而提升，升级后会解放新机能或强化现有机能。特殊 NPC 在靠近时头顶会出现奇特的对话框。除此之外，玩家还可以操作角色和随从妖怪对话，可对话的成员头顶会出现带“…”的对话框。

基地本身还是一个游乐场，有许多地方靠近后会出现带“！”的对话框，按 A 键调查会出现意想不到的变化。场景或 NPC 头上一直出现“！”的时候，进行调查则会获得新的支线任务、APP 或墙纸等。

剧情推进，基地会开放装修功能，可以将原本略显破旧的基地打造成不同风格。在游戏中满足一定条件后还能获得纪念品摆放在基地内，联机时可以将自己的成果展示给其他玩家。




## B1 流浪斗技场（さすらい斗技场）

这里可以进行邂逅通信相关的设定。和 NPC“まむし行司”对话，并选择“さすらいチ－ム登录”，可以开启本作的邂逅通信，并登录自己的队伍。之后如果邂逅到其他玩家，他们所登录的队伍就会出现在玩家的斗技场。まむし行司背后的板上会显示当前邂逅到的队伍数目，达到特定数目时还可以和特别的妖怪对战。

选择“バトルする”，就可以和邂逅到的队伍对战。对战与任务中的对战无异，也是以 4VS4 的形式进行，只是绝对不会出现朋友机会（详见后文）。将对方队伍全灭即获得胜利，敌方队伍的强度越高，胜利后获得的鬼玉也越多，连胜的话还有特别奖励。

通关后此处还会解锁隐藏衣柜，可以给“ジバニャン”、“コマさん”和“USA ピョン”进行换装。




## 1F 入口（エントランス）

随着剧情推进，这里会出现“ワカメくん”、“コンブさん”和“メカブちゃん”三个 NPC，负责特典、QR 码及追加道具等功能。

**ワカメくん：**取得通过联动而获得的道具（お届けもの受けとり），以及开启或关闭通过无意识通信而发布的通知（おしらせ配信）。

**コンブさん：**通过下载（ダウンロード）、输入密码（パスワード入力）和读取QR码的方式（QRコードをよみとる）来获得道具。

**メカブちゃん：**输入下载版特典的下载码（ダウンロード番号入力），来获得限定道具（限定商品の受け取り）。



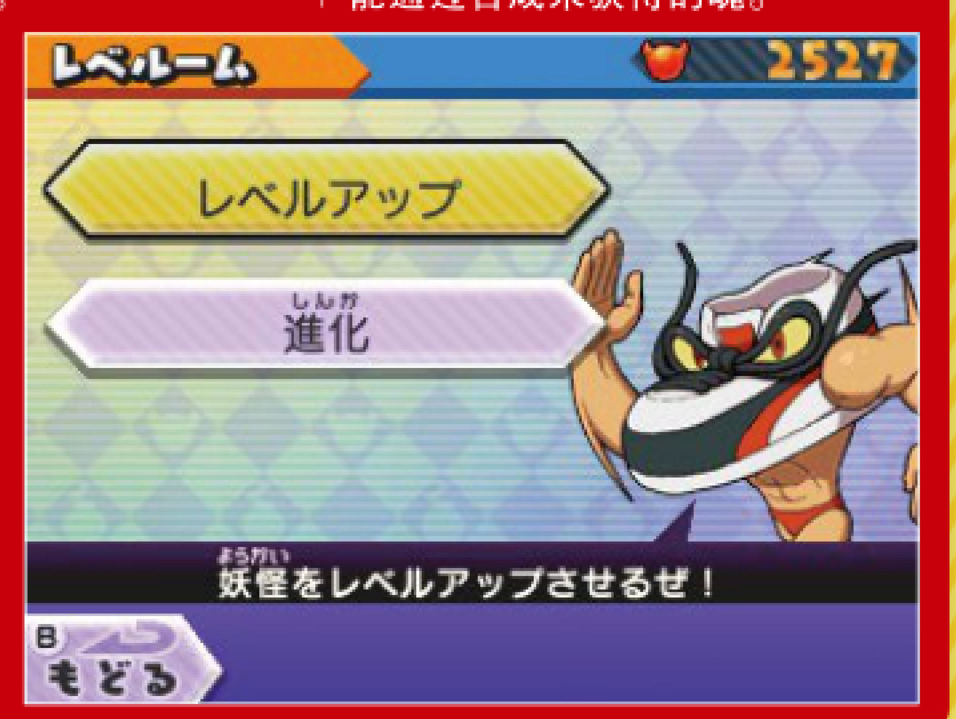

## 2F 升级房（レベルーム）

与跑步机上的 NPC“ばくそくコ－チ”对话并选择“レベルアップ”，就能消耗鬼玉来提升妖怪的等级，这也是提升等级的惟一手段。妖怪等级提升后，能力值会有所上升，达到特定等级时还会掌握新的招式。

随着剧情推进，ばくそくコ－チ处会追加“进化”机能。“ようかいの进化”可以让妖怪进化成更高阶的妖怪，而“ようかいの合成”则是让妖怪与另一个妖怪、或者道具进行合成而获得新的妖怪。一些看上去很弱的妖怪可以通过这两个方法咸鱼翻身。

当玩家拥有了足够多的妖怪之后，和升级房内的和尚对话，就可以开启“魂变化（魂へんげ）”机能。魂变化可以将妖怪变成一个可装备的魂，每种妖怪的魂都对应一个魂能力，能在任务中为妖怪带来不同的增益效果。魂变化的过程是不可逆的，一旦变成魂，玩家将永远失去对应的妖怪。

魂有着等级和经验值的概念。同种妖怪的前提下，高等级的妖怪的魂与低等级的妖怪的魂相比，经验值会比较多。和尚处的“魂强化（魂を强化する）”可以将不同的魂合成来提高魂的等级。和同样的魂，或者同一种族的魂合成，魂所获得的经验值会增加。将特定的魂合成，还能获得“稀有魂（レア魂）”，是只能通过合成来获得的魂。




## 2F 不起眼商店（ジミ-ショップ）

和 NPC“ジミ－店长”对话的话，可以消耗鬼玉购入道具，或者售出玩家拥有的道具来换取鬼玉。与一旁的“でんじん亲方”对话，则能够消耗鬼玉和素材来打造装备或者强化已有的装备，装备可以提高妖怪的能力值，部分装备还有特殊效果。



专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

## 3F 会谈室（谈话室）

和 NPC“ホノボ－ノさん”对话，可以对玩家的队伍进行编排，这关系着队伍的整体实力，可以说是相当重要的机能。选择“出动する妖怪”可以查看当前队伍成员，按 Y 键可以移动妖怪的位置，用 L 或 R 键转动圆环则是切换队长（即玩家直接操纵的妖怪），还可以选择“マイセット”将当前的队伍设置保存起来，以后随时调用。选择“ひかえの妖怪”则能够查看候补妖怪，并且可以按照类型来选择妖怪（やくわりで選ぶ），或者直接查看所有妖怪（すべてから選ぶ）。选择一只妖怪之后，会出现小菜单，可以对妖怪进行不同的操作。




| 小菜单选项 | 功能 |
|---|---|
| いれかえ | 选择妖怪来替换队伍成员 |
| そうび | 更换目标妖怪身上的装备以及魂 |
| わざへんこう | 替换X键和Y键所对应的招式 |
| さくせん | 设定作为随从妖怪出战时的作战方针，包括“自由作战（おまかせ）”、“攻击队长锁定的目标（集中攻击）”、“攻击强敌（強いヤツを狙う）”和“攻击弱敌（弱いヤツを狙う）” |
| ひかえにもどす | 让队伍成员变成候补妖怪 |
| おわかれ | 和妖怪告别。告别之后妖怪永远消失 |

## 4F 控制室（指令室）

和 NPC“ブリ－队长”对话，选择“ミッションをえらぶ”可以挑选任务。任务共分为故事（ストーリー）、巡逻（パトロール）和 BOSS 战（ビッグボス）三种，后面两种随剧情推进逐渐开放。




**故事：**分为主线任务（メイン）和支线任务（サブ）两种。主线任务用于推进剧情，完成一章当中的所有主线任务之后便会进入下一章。支线任务的难度比较高，而且部分支线任务具有一定的趣味性，有特殊的剧情和独特的操作角色，不需要强制完成，不过部分章节要求玩家完成支线任务才能推动主线。

**巡逻：**在特定地点进行自由探索的任务，最适合收集妖怪以及挣取鬼玉。随着剧情推进，可探索的地点会增加，而原有的地点也会出现新的妖怪。在有光圈的地点长按A键可触发迷你任务（ミニミニミッション），迷你任务也有时间限制，在限时内达成任务要求即可获得鬼玉作为奖励。迷你任务中有时会出现十分强大的妖怪，玩家务必要留神。巡逻任务没有达成任务目的这一说，玩家在时间用完之前，主动穿过拉门（ふすま，详见后文）离开，即视作完成任务。

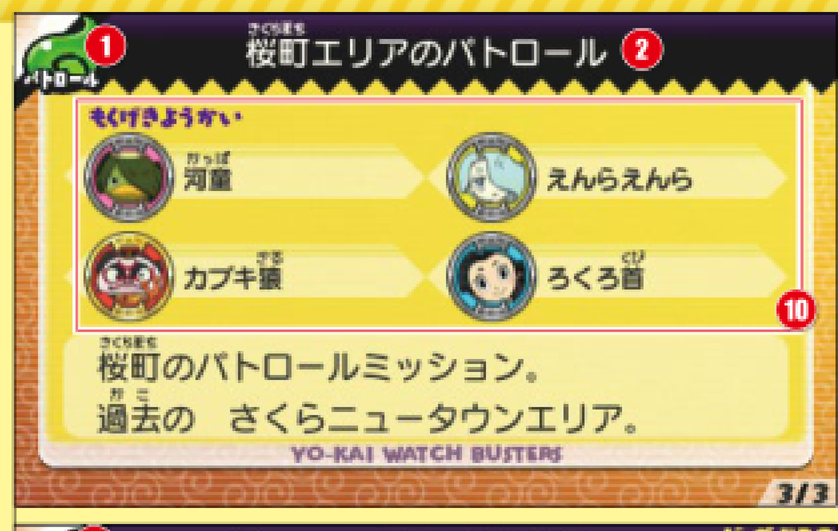
**BOSS战：**汇聚了故事任务中出现过的大妖怪的一类任务。BOSS战任务共分为三个等级，最低等级的和故事任务中出现的基本一致；完成后会出现“超”级任务，大妖怪的实力得到强化；最高等级的“极”级任务，要求玩家完成“超”级任务并获得对应的“极玉”，消耗极玉才能进入任务。“极”级任务完成时有机会获得特殊奖励，正是所谓的高风险高回报。

选定任务之后按“出动”即可出发进行任务，在出发前按 Y 键可以查看持有的道具，对妖怪携带的道具及装备等进行更换。选择任务时，上画面会显示任务相关的情报，按 X 键可以切换画面。情报详情如下。













| | |
|---|---|
| 1 | 任务种类 |
| 2 | 任务名 |
| 3 | 推荐等级。队伍成员没达到该等级的话，任务的完成难度会比较高 |
| 4 | 任务目的。达成目的则任务完成。巡逻任务虽然也写着目的但是没有实际作用 |
| 5 | 任务地点 |
| 6 | 破坏者等级。玩家需达到该等级才能选择该任务 |
| 7 | 时间限制。一旦时间用完则任务失败 |
| 8 | 任务报酬。玩家完成任务时能获得的鬼玉数量 |
| 9 | 奖品。完成任务后会进行抽奖，两个版本能获得的奖品不同。联机状态下，同一版本的玩家越多，能够获得贵重奖品的几率就越高 |
| 10 | 目击情报。仅在巡逻任务中会出现这一项，表示在任务中主要出现的妖怪种类 |
| 11 | 等级限制。仅在BOSS战中出现。如果队伍等级超过了该限制，进入任务时会强制被降为此处表示的等级 |
| 12 | 出动条件。仅在BOSS战中出现。满足了此处的条件之后，才能进行该任务 |
| 13 | 大妖怪等级。仅在BOSS战中出现 |

## R 屋上（屋顶）

在屋顶放着 1 台扭蛋机，随剧情推进会增加至 3 台，分别是妖怪扭蛋（妖怪ガシャ）、鬼扭蛋（鬼ガシャ）和福扭蛋（福ガシャ）。通过扭蛋玩家能获得妖怪、道具和装备。每天能够扭蛋的次数是有限的，用完之后就只能等第二天。每天早上 6:00 会重置扭蛋次数，而且次数会根据日期有些许差异，打开妖怪 Pad 时下屏会显示当天的扭蛋次数。

**妖怪扭蛋：**扭蛋时需要消耗扭蛋币（ガシャコイン）。扭蛋币分为很多种，不同扭蛋币能转出的扭蛋内容都不同，还会每天随机更换。在没有扭蛋币时，玩家也可以消耗10个3DS系统内置的小金币来扭蛋。

**鬼扭蛋：**消耗鬼玉进行扭蛋，最少需支付100鬼玉。每增加100鬼玉，中大奖（大当たり）的几率就增加1倍，最高为10000鬼玉时的100倍。

**福ガシャ：**使用福扭蛋币（福ガシャコイン）的扭蛋机，可以得到其余两种扭蛋都无法获得的稀有妖怪、道具和装备。

随着剧情推进，屋顶上会出现 NPC“メゾン・ドワスレ”，与其对话可以消耗鬼玉对基地进行装修。



## 妖怪Pad（ようかいパッド）

在基地内按 X 键或点击下屏对应按键可以打开妖怪 Pad。打开后，上屏会显示玩家队伍相关的信息，下屏则是各种各样的 APP（アプリ）。随剧情推进，玩家会获得各种新的 APP，按 Y 键可以移动 APP 的位置，玩家可以把常用的 APP 移动到首页方便打开。下面为玩家列举 APP 的效果。

### 日记（にっき）

进入该 APP 就能进行存档。本作提供三个存档位置，不过存档时不能更换位置，全面杜绝玩家使用“S/L 大法”。




### 持有物品（もちもの）

此处可以查看玩家所拥有的物品，包括战斗用的道具（バトル）、素材（そざい）、装备（そうび）、魂（こん）、消耗性道具（アイテム）和重要道具（だいじなもの）。查看战斗用的道具时，玩家可以直接将其设置在下屏的按键上。查看装备和魂的时候，也可以直接帮妖怪装备上。

### 出动成员（出动メンバー）

效果等同于在ホノボーノさん处选择“出动する妖怪”，只是小菜单当中“いれかえ”和“ひかえにもどす”两项不能使用。




### 徽章交换（メダルこうかん）

玩家和妖怪成为朋友之后，就能得到该妖怪的徽章。通过这个APP，玩家可以和其他玩家联机交换徽章，获得自己一直无法入手、或者另外一个版本限定的妖怪。

### 赤猫手册·白犬手册（あかねこ手帐·しろいぬ手帐）

与同版本的玩家联机或邂逅的话，就会累积记章（きしょう）。打开这个 APP，选择“あかねこ通贩”或“しろいぬ通贩”，就可以用记章交换扭蛋币或者斗气。一开始并不能换购所有的斗气，部分斗气需要玩家满足一定条件后才能解锁，而这些斗气的效果也相当逆天。除此之外，选择“ともだちページ”还可以查看好友列表和好友的纪录，以及编辑玩家自己的个人资料。




### 妖怪之轮（ようかいの轮）

游戏中将妖怪按一定的主题进行分类，每个主题即为一个轮。当玩家集齐同个轮当中的所有妖怪时，便会解锁一张妖怪们的合照，还会获得奖励。




### 大辞典

相当于妖怪图鉴，会收录玩家获得的所有徽章。已获得的徽章会出现妖怪的图案，而只是遇见过、尚未获得的徽章会显示“B”字样。按 Y 键可以按照不同的方式检索妖怪，选择徽章可以全方位地观察妖怪。大辞典的最后 8 页封印着 8 只传说妖怪（レジェンド妖怪），每个封印周围都有 8 个空位，对应 8 只不同的妖怪，当玩家集齐这 8 只妖怪时，就能解除封印获得传说妖怪。

### 奖杯（トロフィー）

系列惯例，当玩家达成一定的条件时，就能获得奖杯。获得奖杯并不会得到额外奖励。不过游戏中存在名为纪念品（记念品）的装饰品，同样会在玩家满足一定条件后获得，而获得纪念品的条件要比获得奖杯的条件苛刻许多。

### 帮助（ヘルプ）

在这里可以查看曾经出现过的系统教学，帮助玩家掌握游戏的玩法。

### 音乐

消耗道具“ミュージックカード”可以在这里解锁游戏中的 BGM 并聆听。

### 设定（せってい）

对游戏的各项参数进行设定。

### 动画

可以观看游戏中出现过的剧情动画。



## 关于组队

前文也提到过，队伍是完成任务的基本单位，一支强大的队伍能让玩家在战斗中无往不利。队伍最多为４人，单枪匹马也可以，只是应对能力和火力都会差一些。游戏中的所有妖怪都能划分为４个种类（やくわり），分别是负责火力输入的主攻（アタッカ－，简称“A”）、吸引敌方火力守护同伴的肉盾（タンク，简称“T”）、为同伴回复HP的治疗(ヒ－ラ－，简称“H”)，以及对敌人进行干扰的辅助（レンジャ－，简称“R”）。一支平衡的队伍应当每个种类的妖怪各带一只，不过玩家也可以视乎自己的需要更改。在单机游戏中，玩家只能操纵担任队长的妖怪，而其余三名随从妖怪则交由AI控制，会根据玩家设定好的作战方针进行战斗。




## 妖怪的详细情报

打开APP“出动成员”，或者和会谈室的ホノボ－ノさん对话，都可以查看妖怪的详细情报。这些情报直接反映了妖怪的强弱，是编排队伍时的重要参考资料。




| | |
|---|---|
| 1 | 所属种族 |
| 2 | 妖怪名称 |
| 3 | 阶级，表示妖怪的强弱程度。从高到低分别是S、A、B、C、D、E |
| 4 | 等级 |
| 5 | 妖怪的种类。稀有的怪物在其下方会显示“レア”字样 |
| 6 | 作为随从妖怪参战时的作战方针 |
| 7 | 当前的装备和魂。按X键切换到第三页可以看到详细情报 |
| 8 | HP。在战斗中归零就会陷入气绝状态 |
| 9 | 耐性属性。承受该属性的攻击时伤害会减少 |
| 10 | 弱点属性。承受该属性的攻击时伤害会增加 |
| 11 | 攻击力。数值越高，物理攻击的伤害就越高 |
| 12 | 防御力。数值越高，受到攻击时的伤害就越低 |
| 13 | 妖力。数值越高，妖术攻击的伤害就越高 |
| 14 | 速度。数值越高，移动速度就越快 |
| 15 | 技能。每种妖怪固有的被动技能 |
| 16 | 当前设定的招式、普通攻击和必杀技。按X键切换到第二页可以看到详细情报。带有“ぞくせい”字样的即为妖术攻击，显示如同太阳一般的图标的则是物理攻击 |

## 妖怪的收集方法

和妖怪成为了朋友，或者得到了妖怪的徽章，就可以在ホノボ－ノさん处把这些妖怪编入队伍。游戏中入手妖怪的方式主要有两种。

**朋友机会（ともだちチャンス）：**最主要的收集方式。在任务中击倒妖怪后，会有一定几率出现朋友机会的提示，此时妖怪不会消失，而是坐在粉红色的光圈中开始30秒倒计时，而下屏也会出现心形的提示。在倒计时结束前靠近妖怪并按下A键，就会进入一个小游戏：一个小圆圈会沿着圆形轨迹经过一个个的红心，而玩家则需要在圆圈与红心重合时按下A键来收集，在时限内收集到指定数量的红心就可以和妖怪成为朋友并获得其徽章。妖怪的阶级越高，其需求的红心就越多，而且小游戏中圆圈的移动速度会更快。在进行小游戏的过程中，操纵角色会停止而随从妖怪会保持行动，这个过程中操纵角色并不是无敌的，如果遭受攻击小游戏就会中断。每次任务最多能取得12个徽章，如果放弃任务或任务失败便会失去取得的徽章。任务中会出现的妖怪是随机的，玩家可以查看任务情报进行确认，部分妖怪只会在特定的支线任务中出现。

**扭蛋：**第二种主要入手途径。本作新增了扫描现实中的周边“B徽章（Bメダル）”背面的QR码所获得的加成扭蛋币（ブ－ストコイン），用加成扭蛋币更容易得到B徽章上所对应的妖怪。有入手条件的玩家不妨考虑一下。

除此之外，随着剧情推进会有新的妖怪加入玩家的队伍，而完成特定的支线任务和解放大辞典的封印也可以获得妖怪。

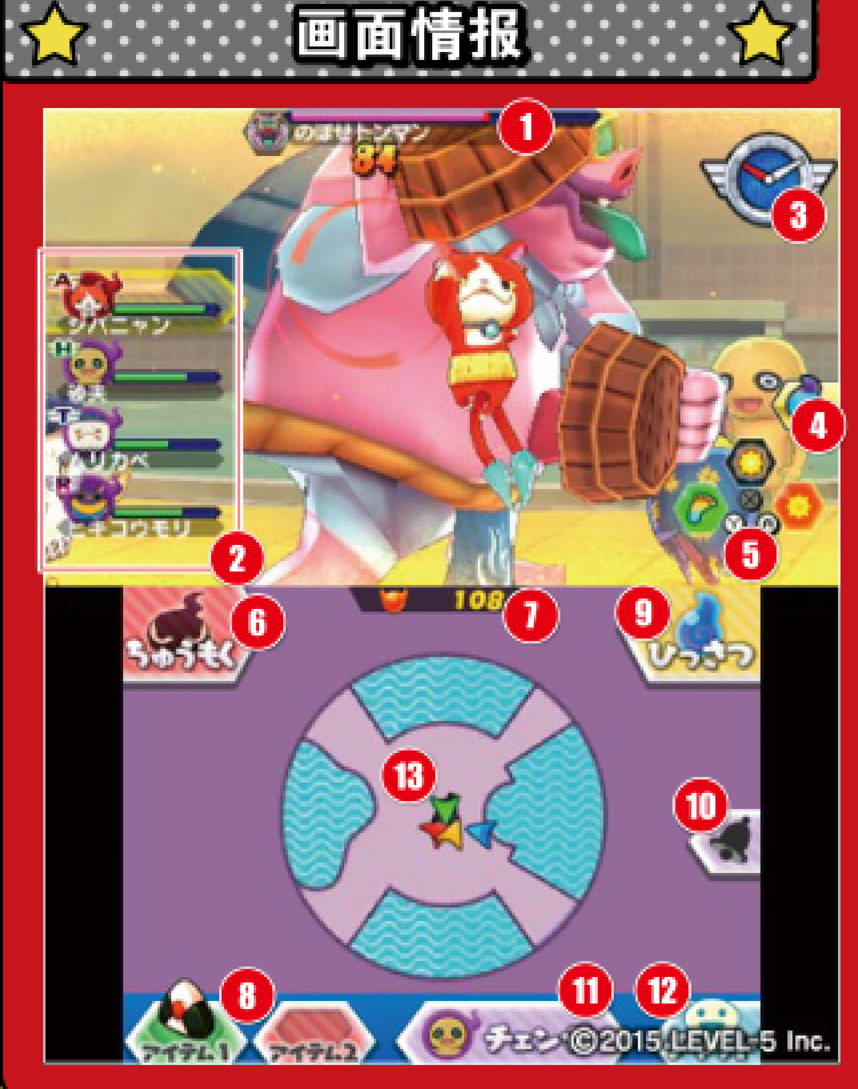



## 关于任务

当有了一支强大的队伍之后，玩家就可以挑战不同的任务了。任务当中往往会涌出大量的妖怪，将它们击败会掉落鬼玉和素材，有时还会出现朋友机会。任务里地面会分布许多基础的战斗用道具，在前期火力不足的时候可以多多利用。任务过程中在特定时点会出现一道拉门，在故事任务和BOSS战任务中，穿过拉门就可以将获得的鬼玉、素材和徽章带回基地，不过任务视作未完成，在觉得吃力的时候可以利用这个重整旗鼓。除巡逻任务之外，完成任务时会进行抽奖，抽奖内容可以在选择任务时进行确认，而抽奖结果则是随机的。下面一起来了解一下，进行任务时画面所提供的情报。

专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

## 画面情报




1. 目标敌人的HP槽
2. 我方成员的HP槽，被附体时也会在这里出现相应的图标。气绝和升天的成员头像上会出现“X”字样。被大妖怪盯上的队伍成员的头像上会出现一个眼球图案
3. 任务时间。白色指针和红色指针重合时任务就会失败
4. 妖气槽。蓄满时可以使用必杀技
5. A、X、Y键所对应的不同攻击。攻击完有一段冷却时间，冷却结束后才能再次出招。有“ためOK”字样的，则表示可以长按按键进行蓄力
6. 锁定键，可以锁定大妖怪。和大妖怪对战时才会出现
7. 在任务中取得的鬼玉数量
8. 现在持有的战斗用道具。直接点击就可以使用
9. 妖气槽蓄满之后，点击该按键就可以使出必杀技
10. 比例尺，可以对地图的大小进行调整
11. 替换按钮。直接点击可以替换操纵角色为身边的一名随从妖怪
12. 聊天键，按下后会出现事先设定好的定型文，可以进行沟通。联机时才会出现
13. 任务地点的地图。地图上的图标表示不同的事物

| 图标图案 | 代表物 | 图标图案 | 代表物 |
|---|---|---|---|
| | 操作角色 | | 大妖怪的方向 |
| | 随从妖怪 | | 敌方妖怪 |
| | 其余玩家（联机时） | | 可以成为朋友的敌方妖怪 |
| | 任务要求的目的地 | | 中级妖怪 |
| | 目的地的方向 | | 可以成为朋友的中级妖怪 |
| | 朋友机会发生的地点 | | G玉 |
| | 拉门 | | 鬼玉 |
| | 拉门的方向 | | 战斗用道具 |
| | 大妖怪 | | 迷你任务触发地点 |
| | 大妖怪的出现位置 | | 任务要求的道具 |

## 联机

游戏中所有的任务都可以和其他玩家一同完成。点击下屏的“だれかと协力する”，就可以开始联机。线下和其他玩家面对面联机的话，就选择“近くの人协力”；如果是通过网络和远处的玩家联机，则选择“远くの人と协力”。玩家可以加入其他玩家已建好的房间，或者选择“自分で募集する”来召集玩家。

和其他玩家联机，除非是认识的好友，否则战斗的难度往往不降反升：每个玩家以自己的意志各自行动，很难培养团队合作；妖怪种类集中为主攻，因为大家都想自己打个爽。不过联机可以获得记章，而且在抽奖时中大奖的几率有所提高，打“极”级BOSS战任务时更是有可能获得特殊奖励，所以玩家还是要多多联机。

## 气绝与升天

当队伍成员的HP归零时，就会陷入气绝状态。不过此时还有救。随从妖怪气绝的话，在其身边长按B键，待其身上的升天槽（升天ゲージ）蓄满，妖怪就能复活。如果是操纵角色气绝的话，连打B键则能延缓升天槽的减少速度，争取时间让同伴过来复活自己。如果放置气绝的妖怪不管的话，妖怪就会升天，从任务中完全脱离。队伍成员全部气绝时，任务宣告失败。不过在单机游戏中，有时会出现复活老爷爷（复活おじさん）来帮助玩家复活妖怪。




## 附体（とりつき）

附体相当于其他游戏里的特殊状态，既有队伍成员附加的良性附体，也有敌方给附加的恶性附体。附体会影响妖怪的基础能力、HP和妖气槽。附体经过一定时间就会解除，也可以通过招式解除。部分技能能让妖怪完全免疫恶性附体。

## G玉

随着剧情推进，任务中会出现称为G玉的发光小球。G玉出现时画面上会出现提示，一定时间内没有接触到G玉的话它就会消失。接触到G玉之后，操纵角色会进入超级赛亚人的状态（笑），全身被金黄色的斗气笼罩，所有基础能力值上升，妖气槽瞬间回满，同时免疫所有恶性附体。这种强化状态经过一定时间后就会解除。一次任务中可能出现好几次G玉，与大妖怪战斗的过程中也可能出现。




## 抽奖（お宝ドロップ）

完成故事任务和BOSS战任务的话，最后会进行抽奖。奖品分为大奖（大当たり）、中奖（中あたり）、小奖（小当り）和安慰奖（ハズレ）四个级别。同时奖品还分为红白两大类，联机时《赤猫团》的玩家比较多的话，就更容易获得“红”类的奖品，反之亦然。当然，单机时《赤猫团》的玩家只能获得“红”类的奖品。

单机游戏时，系统会自动抽选一个奖品当做奖励发给玩家。联机的话，则会根据参与玩家的人数给出相应个数的奖品，玩家需在时限之内选择自己想要的奖品。如果同一个奖品有复数玩家选择的话，这些玩家之间会以陀螺的方式一决高下，胜者获得该奖品，而落败的玩家随机分配到没有玩家选择的奖品。

如果一起联机的四名玩家均为同一版本，那么在进行“极”级BOSS战任务时，有机会获得最高级的“特别奖励（スペシャル）”。




## 斗气（オーラ）

随剧情推进而开放的系统，击败特定的大妖怪，或者消耗记章换取，就能让队伍成员缠绕上斗气。斗气拥有不同的效果，例如对特定妖怪的伤害提高，增加朋友机会出现的几率等等，都是一些强力的辅助效果。不过斗气的效果仅限一次，缠绕上斗气后完成一次任务，斗气就会消失。

# DLC · 月兔组

本作在12月12日更新了免费DLC"月兔组"(Ver.2.0补丁),玩家们可登陆eShop进行下载,容量达200M以上。此次更新追加大量让玩家内心振奋的新内容如新故事、真挑战任务模式、新妖怪等,可谓诚意十足。

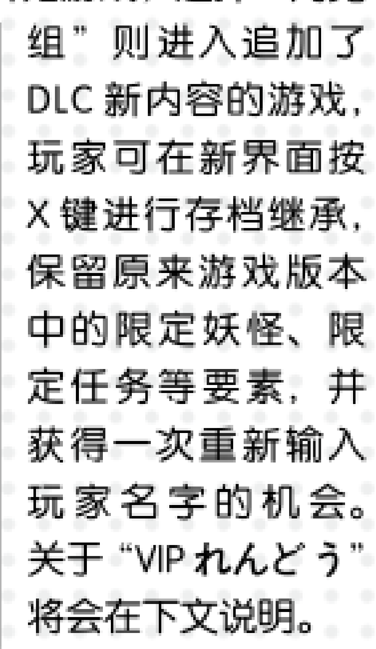





## 使用方法

下载完补丁后进入游戏,标题画面处能看到选项"赤猫团/白犬队(对应玩家的游戏版本)"、"月兔组"以及"VIP联动(VIPれんどう)"。选择"赤猫团/白犬队"像以前一样开始游戏,选择"月兔组"则进入追加了DLC新内容的游戏,玩家可在新界面按X键进行存档继承,保留原来游戏版本中的限定妖怪、限定任务等要素,并获得一次重新输入玩家名字的机会。关于"VIPれんどう"将会在下文说明。




## VIP联动(VIPれんどう)

玩通第十话的故事章节后,玩家点击标题画面的选项"VIP联动(VIPれんどう)"选择联动方式,然后在游戏中与入口处的"ウィスバー"对话到达"YBK大厅(YBKホール)",再与"なぞのおじさん"对话,可进入"VIP房间(VIPルーム)",获得稀有妖怪和道具的VIP限定扭蛋,以及游玩会出现稀有妖怪的VIP限定任务。VIP联动的方式有:单人联动(ひとりでVIPれんどう)以及与他人联动(だれかとVIPれんどう)。

**单人联动:** 指拥有双版本游戏的玩家一个人联动(ひとりでVIPれんどう→はい→退出游戏启动另一版本)。

**与他人联动:** 指只有一个版本游戏的玩家与附近不同版本的玩家联动(だれかと VIPれんどう→启动wifi→选"通信ばんごうを送る"发送邀请号码,选"通信ばんごうを受けとる"接收邀请号码)。

标题画面出现文字"VIPルームオープン中!"表示联动成功。VIP联动有24小时的使用限制,时间耗尽需重新联动。

VIPれんどう

ひとりで VIPれんどう

だれかと VIPれんどう

VIPれんどうの方法を選択してください

もどる

## VIP限定任务

与VIP房间的ブリー元帅对话可接限定任务,任务分三种:①VIP巡逻(VIPパトロール),方式与普通的巡逻任务一致,一天只能去一次,每次10分钟;②单挑"赤魔寝鬼"(おひとりさまで千客万来);③单挑"白古魔"(おひとりさまで狮子奋迅)。

## VIP商店(VIPショップ)

与VIP房间的"モズク先生"对话可购买各种VIP商品,商品分四种:战斗道具(バトルアイテム)、扭蛋币(ガシャコイン)、极玉和合成道具(合成アイテム),并且每天随机变化,另外能购买的道具数量也有相应的限制。

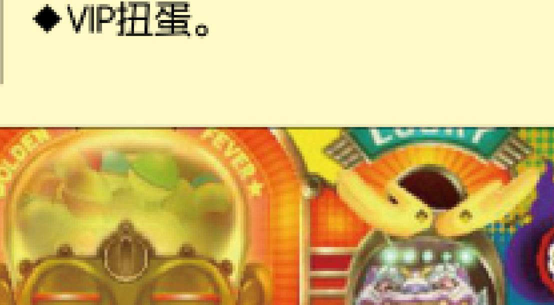
## VIP扭蛋(VIPガシャ)

每天能从"ざしきわら神"处获得一枚VIP币(VIPコイン),作用是可以在VIP房间中进行VIP扭蛋,获得S阶级妖怪、稀有妖怪、限定妖怪、装备素材等。

## 金珠(ゴールデンボール)

手持金珠与"ざしきわら神"对话能获得各种道具,集齐5颗可触发剧情,使"ツチノコ星人"成为朋友妖怪,还能获得在一天内能进行2次VIP扭蛋的"VIP卡(VIPスターパス)",金珠获得方法如下:

◆在VIP商店购买一定数量的物品。
◆与"ナメクジ军曹"对话一定次数。
◆"鬼蜘蛛"成为朋友妖怪。
◆击败"赤魔寝鬼"与"白古魔"。
◆VIP扭蛋。





## 新故事・月兔组

完成游戏第一话的支线任务“孤高のバスタ-ズダニ”，与第七话之后出现在指令室的USAピョン对话，可开启月兔组的3个故事篇章，下面列出每个篇章收录的任务。




### 月兔组 BUSTERS WAR

| 任务类型 | 名称 | 内容 |
|---|---|---|
| 主线 | めざせ月兔组！紅白ボス合战！ | 与BOSS“超・レッドJ”、“超・マイティ-ドッグ”对战 |
| 支线 | モモタロ-ハンタ-2 | 三组小队选一组，与剩余两组以及“黑鬼”、“百鬼姬”、“赤鬼”对战 |
| 主线 | 最终选拔！バスタ-ズウォ-！ | 与BOSS“超・鬼食い”、“超・いのちとり”对战 |
| 支线 | 妖怪になったケ-タ バスタ-ズ编 | 使用指定角色找到并保护目标少女抵达安全地点，击败最后出现的妖怪 |
| 主线 | 月に囚われた妖怪 | 与BOSS“キャプテンサンダ-”对战 |
| 支线 | 妖怪ウォッチバスタ-ズif | 击败指定的5只小妖怪，再与最后出场的妖怪对战 |

### 月兔组 冲击！妖怪ワ-ルドにせまる危机！

| 任务类型 | 名称 | 内容 |
|---|---|---|
| 主线 | ラスボス逆袭！赤いババアと白のイカ！ | 与BOSS“超・イカカモネ议长”、“超・ウバウネ”对战 |
| 支线 | 特攻野郎Bチ-ム 紧急ミッション出动 | 排除犯人，救出“マスタ-” |
| 主线 | 第3次ス-パ-ロボニャン大战 | 与BOSS“ロボニャン3000”对战 |
| 支线 | 传说妖怪 真っ二つ斩り | 连续单挑多个妖怪 |
| 主线 | 妖魔を总べるもの | 与BOSS“ぬらりひょん”、“犬まろデロン”、“猫きよペロン”、“大妖魔ぬらねいら”对战 |

### 月兔组 Youは何しにバスタ-ズへ?

| 任务类型 | 名称 | 内容 |
|---|---|---|
| 主线 | エンマ大王と5つの试练 | 与BOSS“超・赤鬼”、“超・青鬼”、“超・黑鬼”、“超・どんどろ”、“超・あやとりさま”对战 |
| 主线 | 创造神、觉醒 | 与BOSS“觉醒日ノ神”对战 |
| 支线 | 輝ける赤き守护兽 | 与BOSS“赤魔寝鬼ゴ-ルド”对战（两人以上的玩家协力战斗） |
| 主线 | 传说の王 | 与BOSS“ブシ王”对战 |

## 新模式・真挑战任务（真チャレンジミッション）

DLC追加了“真挑战任务”模式，进入方法是玩通第九话的故事任务并与指挥室的ブリ队长对话，选择“真チャレンジミッション”。该模式有两种玩法。

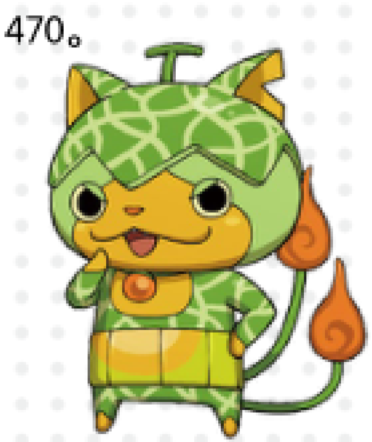



**タイムアタク：**在限定时间内挑战复数的BOSS，根据玩家的完成时间长短来评定等级（铜冠、银冠、金冠），获得对应等级的奖励。

**鬼玉あつめ：**在限定时间内收集鬼玉，根据玩家收集的鬼玉数量来评定等级（铜冠、银冠、金冠），并获得对应等级的奖励。

## 新妖怪

DLC追加的妖怪多达数十只，妖怪大辞典从443扩张至470。






### 新增可成为朋友的妖怪

| 辞典号 | 名称 | 加入方法 |
|---|---|---|
| 444 | ブリ-元帅 | 完成任务“传说の王” |
| 445 | 鬼蜘蛛 | VIP巡逻任务 |
| 446 | 鬼ガマ | VIP扭蛋 |
| 447 | フウ2 | 完成任务“妖怪になったケ-タ バスタ-ズ编” |
| 448 | キンタロニャン | 完成任务“モモタロ-ハンタ-2” |
| 449 | カブキロイド | 妖怪扭蛋 |
| 450 | レッドJ | 完成任务“めざせ月兔组！紅白ボス合战！”（赤猫团限定） |
| 451 | マイティ-ドッグ | 完成任务“めざせ月兔组！紅白ボス合战！”（白犬队限定） |
| 452 | モズク先生 | 妖怪扭蛋 |
| 453 | ウラシマニャン | 完成任务“モモタロ-ハンタ-2” |
| 454 | ガシャどくろ | 妖怪扭蛋、VIP扭蛋 |
| 455 | B-USAピョン | 完成任务“月に囚われた妖怪”并让B-USAピョン换上指定服装 |
| 456 | シメッポイ-ナ | 妖怪扭蛋 |
| 457 | ツチノコ星人 | 集齐5颗金珠 |
| 458 | エンマ大王 | 观看12月19日的妖怪手表剧场版可获得“エンマ大王”B徽章，扫描背后的QR码，并完成任务“エンマ大王と5つの试练” |

### 新增的BOSS

| 辞典号 | 名称 |
|---|---|
| 459 | キャプテンサンダ- |
| 460 | キャプテンサンダ-（第二型态） |
| 461 | ロボニャン3000 |
| 462 | 犬まろデロン |
| 463 | 猫きよペロン |
| 464 | ぬらりひょん |

| 辞典号 | 名称 |
|---|---|
| 465 | 大妖魔ぬらねいら |
| 466 | 赤魔寝鬼ゴ-ルド |
| 467 | 白寝鬼ゴ-ルド |
| 468 | 觉醒日ノ神 |
| 469 | ブシ王 |
| 470 | ピンクエンペラ- |

## USAピョン问答

与指令室的USAピョン对话即可进入问答环节，全部回答正确可获得福扭蛋币，问题答案按顺序为：USAピョウ、5回、ヨロズマ-トの前、ゴミ箱のうしろ、階段の下から、窓の外、天井から着地した。



ファイアーエムブレムif 暗夜王国

ファイアーエムブレムif インビジブルキングダム

ファイアーエムブレムif 白夜王国

《觉醒》的成功让《火焰之纹章》这个老牌战棋系列重新崛起，同时也吸引了更多的新玩家。而在系列二十五周年之际推出的《火焰之纹章if》更是采用了双版本的形式，并辅以高质量的DLC拓展游戏内容，再加上同期推出的TCG《火焰之纹章0》以及一系列官方活动，让2015年成为对《火纹》粉丝意义非凡的一年。本攻略将详尽介绍《火纹if》的全部内容，包括全部三条路线和DLC关卡等，并会附上主要剧情概述，帮助玩家们了解游戏的方方面面。

文 苍穹　美编 香山

| 火焰之纹章if 白夜王国・暗夜王国 | | | S·RPG 战略角色扮演 |
|---|---|---|---|
| ファイアーエムブレムif 白夜王国・暗夜王国 | | | 日版 |
| Nintendo | 2015年6月25日 | 1~2人 | 推荐玩家年龄：15岁以上 |
| 5076日元 | 对应邂逅通信/无意识通信/amiibo | | 本文对应游戏版本：1.1 |

# 系统详解

## 基础篇

### 版本区别




本作是“《火纹》系列”首次采用双版本的发售形式，7月9日还推出了第三路线的大型DLC“透魔王国（**インビジブルキングダム**）”路线。考虑到可能会让不明就里的玩家产生混淆，这里先介绍各版本（路线）之间的差异，具体参看下表。

| 版本 | 内容 | 特征 |
|---|---|---|
| 白夜版 | 共通主线6章+外传6个；独立主线23章+外传8个 | 难度较低，主线章节以外可以利用遭遇战、城池战等自由练级赚钱 |
| 暗夜版 | 共通主线6章+外传6个；独立主线23章+外传8个 | 难度较高，没有遭遇战，城池战也没有经验，能获得的经验值和金钱非常有限 |
| 透魔线 | 共通主线6章+全部22个外传；独立主线23章 | 难度适中，关卡中机关繁多，同样可以通过遭遇战、城池战练级赚钱 |
| 限定版 | 白夜、暗夜双版本+透魔线下载码 | — |

除了前文罗列的基本特征外，不同路线可以收得的同伴是不一样的，即使是包含全部外传、同伴数量最多的透魔线，也有收不到的角色。不同路线的城池中所能建造的设施有所区别，也会影响到贩卖的道具、武器，获得的素材等方面。

### 下载与联动

**路线特典：**购买了单一版本的玩家（无论零售版/下载版），都可以支付2000日元购买另一条路线的内容，第三路线“透魔王国”售价也是2000日元。而根据购买的路线数量，还可以获得珍贵的联动奖励。不购买DLC关卡的前提下，特殊职业魔战士和暗黑天马只能通过这种方式转职。

| 路线数 | 联动奖励 |
|---|---|
| 2 | 魔战士の巻物×2、神龙草、ブーツ |
| 3 | 黑天马の翼×2、神龙草、ブーツ |

**下载关卡：**通过主线第6章后，在大地图界面前往“龙の门”，就可以找商人**アンナ**购买和游玩DLC关卡。过关后能获得诸如武器、特殊转职道具等奖励，同样也会积累龙脉值。值得一提的是暗夜线也可以通过特定DLC关卡练级赚钱，一定程度上降低了难度。

**下载角色：**同期推出的TCG《火焰之纹章0》卡包中，内置了本作的3个特殊角色下载码，分别是来自系列初代的**マルス**、**ミネルバ**以及来自《觉醒》的**ルキナ**。在大地图界面前往“**龙の门**”，选择“**追加コンテンツの购入**”→“**ダウンロード番号の入力**”，输入

下载码后会开启对应角色的DLC关卡，直接回答“はい”就能令该角色加入（并不需要交战）。**amiibo角色**：本作还能与《任天堂全明星大乱斗》的4款amiibo联动，从而获得特殊角色，分别是初代的**マルス**、《苍炎之轨迹》的**アイク**、《觉醒》的**ルキナ**和**ルフレ**。在城堡界面调查水晶球，选择“amiibo”并把amiibo放置在New 3DS的下屏幕或NFC读写器上，系统就会提示该角色来访。在城池入口与其对话，前两次都能获得饰品，第三次后大地图追加“英雄战”，击败对手并回答“はい”便能令其加入麾下。注意amiibo角色到访一次后，需要去进行任意战斗，返回城池后再次读取才能触发后续的事件。




## 难度与模式

本作设置了3种不同的难度以供不同程度的玩家选择，分别是：1☆普通（**ノーマル**）、2☆困难（**ハード**）、3☆疯狂（**ルナティック**），并没有《觉醒》中的“4☆疯狂+”难度。难度越高，关卡中的敌人实力越强、数量越多，而且AI的思考倾向也会发生明显的变化。比如普通难度的敌人不会移动到攻阵同伴的邻接位置，而困难、疯狂难度的敌人会积极地展开协力，以击破我方单位为优先。

除了难度设定外，游戏还有3种模式，具体区别参见右表。本作新增的“复活”模式方便了不擅长S·RPG的轻度玩家，推荐只想体验剧情、和心仪的角色交流的玩家们选择。正式开始游戏后如果觉得难度、模式不合适，可以在大地图界面选择“难易度变更”进行调整，但只能下调，即疯狂→困难→普通、经典→轻松/复活。

| 模式 | 特征 |
| --- | --- |
| 复活（フェニックス） | 我方无法战斗的角色会在回合开始时立刻复活；主角被击退也不会导致Game Over；可在战斗中自由存档；惟有1☆普通难度可选 |
| 轻松（カジュアル） | 我方无法战斗的角色会在过关后复活；主角被击退也不会导致Game Over；可在战斗中自由存档 |
| 经典（クラシック） | 我方无法战斗的角色即为死亡；主角被击退立刻Game Over；战斗中变成中断式存档，一旦读取存档就会消失 |

**关于凹点**：凹点是“《火纹》系列”粉丝非常熟悉的一个词，指的是通过S/L、调整行动顺序等方式改变乱数，让角色升级时的成长加点更好。本作在1☆普通、2☆困难难度下，战斗中存档后不论怎样改变行动，都无法影响升级时的加点，想要凹点只能读取关卡开始前的章节存档。而3☆疯狂难度即使读取章节存档也无济于事，想凹点只能把存档砍掉重练。




## 基本操作

除了表格中列出的按键操作外，当下屏显示角色资料时点击屏幕上的名字、职业、特技等可以看到对应的解说；点击各项能力、武器能查阅更为详细的信息；点击肖像则可以看到角色的攻击动作演示。在战斗中点击下屏幕的按钮也可以实现视角切换以及慢放、快进、暂停等对应操作。

| 按键 | 剧情 | 城池 | 战场 | 战斗 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 十字键/滑杆 | 项目选择 | 角色移动 | 光标移动 | 滑杆微调视角，十字键切换显示视角 |
| Start/Select | 跳过对话/剧情 | 城池管理菜单 | 跳过敌方行动 | 跳过战斗动画 |

| 按键 | 剧情 | 城池 | 战场 | 战斗 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| A | 决定/继续对话/（↓+A）快进对话 | 进入/对话/调查/编成菜单 | 决定/选择单位/指令菜单/战场菜单 | （按住）战斗快进 |
| B | 取消 | （按住）角色快速移动 | 取消 | 战斗暂停 |
| X | — | 编成菜单 | 显示敌方全体的移动和攻击范围/（攻击前）切换使用的武器 | — |
| Y | — | （按住）角色快速移动 | （按住）光标快速移动/（攻击前）切换使用的武器 | （按住）战斗慢放 |
| L | — | 切换至主角背后视角 | 切换到下一单位/（攻击前按住）战斗动画开启或关闭 | 视角拉远 |
| R | 回看先前的对话 | 城池缩放 | 战场缩放 | 视角拉近 |

注：同时按下L+R+Start可以快速复位游戏。

# 角色篇

## 主角创建

自创主角时首先要确定是男性或女性，进而对体型、发型、发饰、发色、脸孔（颜）、脸部特征（颜の特征）、语调（口调）7个项目进行选择。主角的名字可以自定义，出生日期关系到城池中的生日事件。强项（长所）、弱项（短所）对主角的能力、成长率和成长上限都有影响，具体请参看下表。素质则关系到二次转职时所能选择的职业。

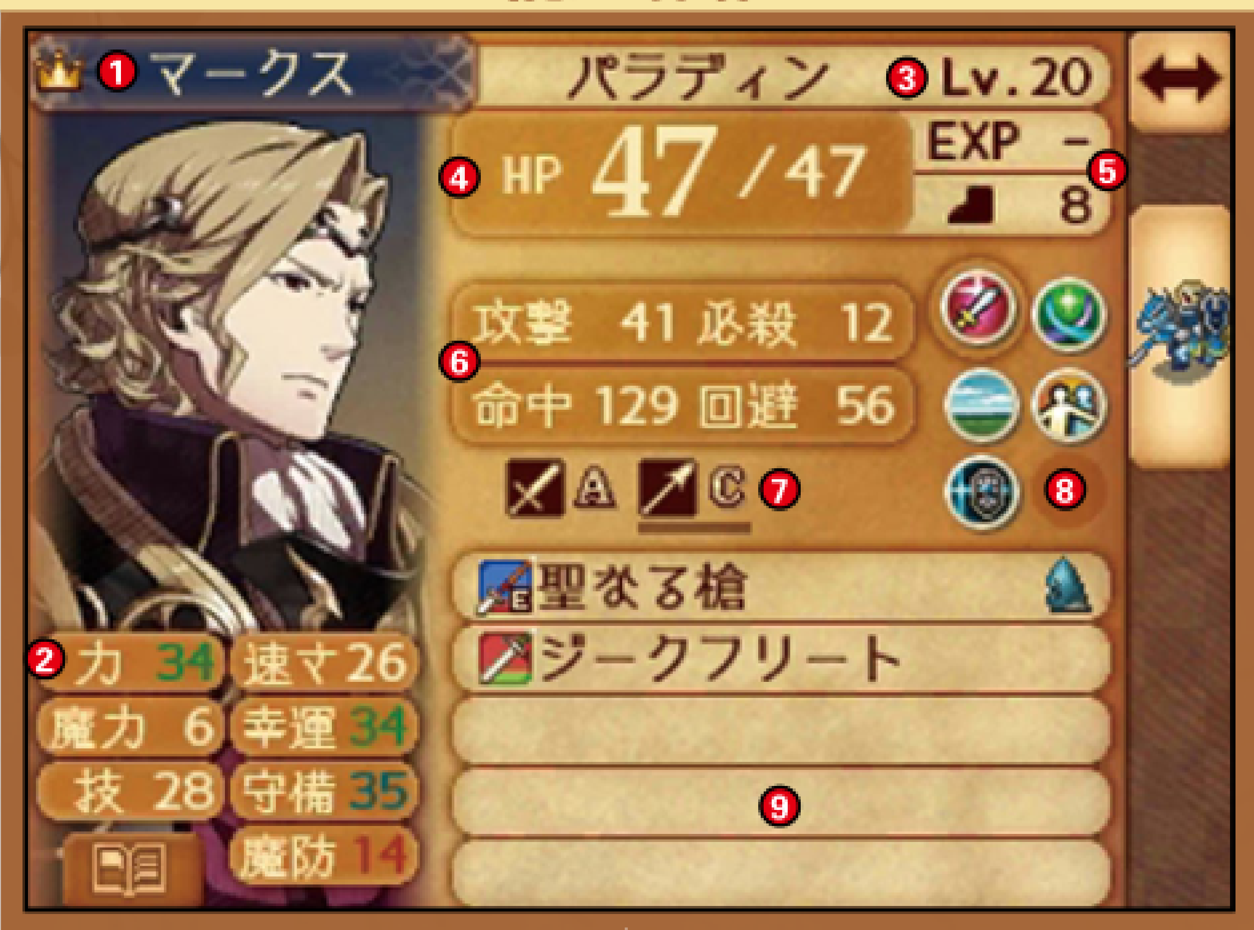



| 强项 | 初期能力 | 成长率补正 | 成长上限补正 |
| --- | --- | --- | --- |
| 健康 | HP+3 | HP+15%、守备+5%、魔防+5% | 力+1、魔力+1、幸运+2、守备+2、魔防+2 |
| 力持ち | 力+2 | 力+15%、技+5%、守备+5% | 力+4、技+2、守备+2 |
| 头が良い | 魔力+3 | 魔力+20%、速+5%、魔防+5% | 魔力+4、速+2、魔防+2 |
| 手先が器用 | 技+3 | 力+5%、技+25%、守备+5% | 力+2、技+4、守备+2 |
| 素早い | 速+2 | 技+5%、速+15%、幸运+5% | 技+2、速+4、幸运+2 |
| 运が良い | 幸运+3 | 力+5%、魔力+5%、幸运+25% | 力+2、魔力+2、幸运+4 |
| 打たれ强い | 守备+1 | 幸运+5%、守备+10%、魔防+5% | 幸运+2、守备+4、魔防+2 |
| 冷静沈着 | 魔防+1 | 魔力+5%、速+5%、魔防+10% | 魔力+2、速+2、魔防+4 |

| 弱项 | 初期能力 | 成长率补正 | 成长上限补正 |
| --- | --- | --- | --- |
| 病弱 | HP−2 | HP−10%、守备−5%、魔防−5% | 力−1、魔力−1、幸运−1、守备−1、魔防−1 |
| 非力 | 力−1 | 力−10%、技−5%、守备−5% | 力−3、技−1、守备−1 |
| 钝感 | 魔力−2 | 魔力−15%、速−5%、魔防−5% | 魔力−3、速−1、魔防−1 |
| ドジ | 技−2 | 力−5%、技−20%、守备−5% | 力−1、技−3、守备−1 |
| 怠け者 | 速−1 | 技−5%、速−10%、幸运−5% | 技−1、速−3、幸运−1 |
| 运が悪い | 幸运−2 | 力−5%、魔力−5%、幸运−20% | 力−1、魔力−1、幸运−3 |
| 打たれ弱い | 守备−1 | 幸运−5%、守备−10%、魔防−5% | 幸运−1、守备−3、魔防−1 |
| 暴走しがち | 魔防−1 | 魔力−5%、速−5%、魔防−10% | 魔力−1、速−1、魔防−3 |



## 能力说明




角色的详细能力界面如图所示，点击右上角的“双向箭头”图标会切换到简单界面，点击左下角的“书本”图标则能切换至战斗力或将能力栏收起。

| | |
|---|---|
| ① | 角色名字。左侧有王冠图标的是王族，可以发动龙脉 |
| ② | 基础能力值。白色为无变化，蓝色表示有加成、红色表示有衰减、绿色表示到达上限<br>力：影响物理攻击对敌方造成的伤害量<br>魔力：影响魔法攻击对敌方造成的伤害量<br>技：影响攻击的命中率、必杀攻击的发动几率、部分特技的发动几率<br>速さ：影响对攻击、必杀攻击的回避率。双方速度差≥5时可发动追击<br>幸运：影响命中率、回避率、部分特技的发动几率<br>守备：影响受到物理攻击时的伤害量<br>魔防：影响受到魔法攻击时的伤害量 |
| ③ | 当前职业和等级。一般情况下，普通职业等级上限为20，特殊职业等级上限为40。使用“エターナルプルフ”可以令等级上限+5 |
| ④ | 当前HP/最大HP，决定角色所能承受的伤害，降为0即进入战斗不能状态 |
| ⑤ | EXP即经验值，下方的“靴子”图标表示角色的移动力 |
| ⑥ | 根据基础能力值、当前装备、武器熟练度等计算出的数据<br>攻击：装备当前武器/魔法时的攻击力<br>必杀：必杀攻击的发动几率<br>命中：攻击的命中率<br>回避：对攻击、必杀攻击的回避率 |
| ⑦ | 能够使用的武器种类，以及各种武器的熟练度 |
| ⑧ | 当前装备的特技，最多6种 |
| ⑨ | 当前携带的道具，最多5种 |

## 职业系统

职业系统是“《火纹》系列”的传统元素，本作追加了十余种新职业。根据职业的不同，角色所能使用的武器各异，在升级时的成长倾向也会有所差别，而且还关系到特技的习得。当角色持有转职道具并满足一定条件时，就能使用道具进行转职。本作中常用的转职道具增加到6种，也让转职形式更为丰富（具体参看下表）。

| 转职道具 | 价格 | 使用条件 | 道具效果 |
|---|---|---|---|
| マスタープルフ | 2000G | 下级职业等级10以上 | 转职成对应的上级职业，等级重置为1 |
| パラレルプルフ | 2000G | 随时 | 转职成根据自身素质限定的相关职业，等级不发生变化 |
| マリッジプルフ | 2000G | 支援等级到达S | 转职成支援S级对象的相关职业，等级不发生变化 |
| バディプルフ | 2000G | 支援等级到达A+（*注1） | 转职成支援A+级对象的相关职业，等级不发生变化 |
| チャイルドプルフ | （*注2） | 子代角色持有 | 转职成对应的上级职业，等级根据子代的能力成长 |
| エターナルプルフ | 12000G | 非下级职业到达等级上限 | 等级上限+5，99级时使用为保持能力、等级-5 |

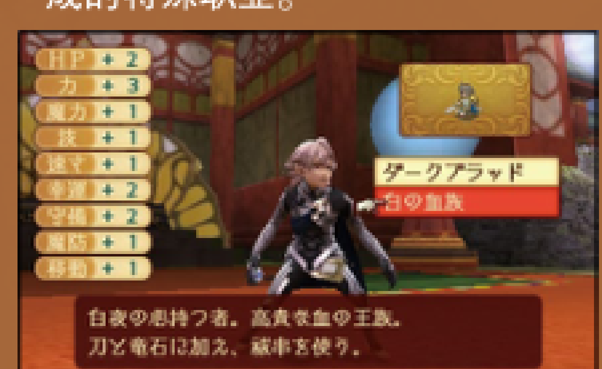
注1：自创主角只需与同伴达到支援A级即可使用。
注2：外传中的子代角色登场时等级超过20自带（主线进度19章以后）。

**上级转职：**使用“マスタープルフ”、“チャイルドプルフ”，让10级以上的下级职业转职成为上级职业，能力全面提升的同时，也能使用更多的武器。一般为了充分利用每次升级提升的点数，都是等到角色20级时再进行转职，上、下级职业间的对应关系请参看下表。提醒一下，如果子代角色加入后先进行二次转职，他身上自带的“チャイルドプルフ”就无法使用了。

**二次转职：**使用“パラレルプルフ”、“マリッジプルフ”、“チャイルドプルフ”，也就是俗称的“横转”，下级转下级职业、上级转上级职业，各项能力会根据职业差异有所增减。可选职业受到角色自身素质以及A+、S级支援对象的限制。与《觉醒》不同的是，本作中横转后等级不再重置，因此只能用来学习其他职业的特技，无法反复横转刷能力了。上级职业可以习得对应下级职业的特技，满足等级条件的情况下每升1级习得1种。

**提升上限：**使用“エターナルプルフ”，严格意义来说不能算“转职”，只是提升等级上限从而让各项能力有机会继续成长，职业依旧保持原样。

**特殊转职：**通过联动奖励、游玩DLC等方式还能获得特殊转职道具，使用后可以令角色转职成魔战士、神军师等一般方式无法变成的特殊职业。






- ロッドナイト → ストラテジスト、バトラー/メイド
- ガルー → マーナガルム
- 鬼人 → 修罗、锻冶
- 枪术士 → 枪圣、婆娑罗
- 咒い师 → 婆娑罗、阴阳师
- 修验者/巫女 → 阴阳师、山伏/战巫女
- 天马武者 → 圣天马武者、金鸥武者
- 弓使い → 金鸥武者、弓圣
- 忍 → 上忍、络缲师
- 药商人 → 络缲师、大商人
- 村人 → 大商人、兵法者
- 侍 → 兵法者、剑圣
- 妖狐 → 九尾の狐

注：白夜线固定为“白の血族”、暗夜线固定为“ダークブラッド”，透魔线可以自由选择。

| 特殊职业 | 备注 |
|---|---|
| 歌姬 | アクア专用 |

| 特殊职业 | 备注 |
|---|---|
| 魔战士 | 需要特殊转职道具“魔战士の卷物” |
| ダークファルコン | 需要特殊转职道具“黑天马の翼” |
| スターロード | 需要特殊转职道具“英雄王の纹章” |
| マスターロード | 需要特殊转职道具“圣痕の纹章” |
| 神军师 | 需要特殊转职道具“邪痕の纹章” |
| ヴァンガード | 需要特殊转职道具“神将の纹章” |
| シューター | 需要特殊转职道具“シューター炮台” |
| 魔女 | 需要特殊转职道具“魔女の魔法阵” |
| ペガサスナイト | TCG《火纹0》下载角色ミネルバ专用 |

## 特技系统




特技是在战场或战斗中发动的特殊能力，可以看做角色和职业个性化的象征，本作中分为三大类：①个人特技，即角色与生俱来、独一无二的固有特技，无法被其他人习得，也不能卸下；②职业特技，各职业到达特定等级时领悟的技能，下级职业为1、10级解锁，上级职业为5、15级解锁，特殊职业如歌姬、魔战士的习得等级分别为1、10、25、35；③敌方专有特技，我方无法习得，一些敌人的霸道特技效果往往是高难度下攻关的巨大障碍。

一般情况下特技的习得方法是升级和二次转职，利用邂逅通信或联网挑战“城池战”，也可以花钱学习其他玩家培育的角色所拥有的特技。当一名角色掌握的特技超过6种时，可以通过“スキル着脱”更换，但个人特技无法卸下。全部特技的效果请参看文末的“特技一览”列表。

## 好感与支援




我方角色在战场上执行特定的动作时，能提升与同伴之间的好感度，头上会出现红心图标提示（具体参看下表），当然只有在支援对话列表中有相互关系的角色才会提升好感，否则再怎么操作也是白费。过关时累积的好感度会转化为支援经验值，同时好感度清零，具体为：好感度＞4，支援经验+1；好感度＞9，支援经验+2；好感度＞15，支援经验+3。

除了战斗以外，在城池中自己的房间招待同伴（有红心标志），或是触发赠送礼物和各种随机事件都能累积支援经验值，道具“绊の种”也可以有同样的效果。

| 战斗动作 | 提升目标 | 好感度 |
|---|---|---|
| 组成攻阵或防阵攻击敌人 | 支援对象 | +3 |
| 组成攻阵或防阵攻击敌人 | 支援对象以外的邻接同伴 | +2 |
| 使用杖 | 使用对象 | +2 |
| 使用“歌”指令 | 使用对象 | +2 |
| 发生连携攻击 | 支援对象 | +1 |
| 发生连携防御 | 支援对象 | +1 |



当两名角色间的支援经验值累积到一定程度，就能触发支援对话，从而提升支援等级，按照C、B、A、S逐级提升。支援等级越高，角色在组成攻阵时得到的支援效果越多，组成防阵时得到的能力加成也越多。注意如果不触发低级的支援对话，支援经验值就不会继续积累，故想积累大量经验值然后一次性看完所有对话是不可行的。一般情况下，每名角色最多能与1名异性同伴达成S级支援、即结婚，与1名同性同伴达成A+级支援、即成为挚友（A+支援没有特殊对话）。不过本作有特例存在，自创主角（男）能与ゼロ（男）达成S级支援，自创主角（女）能与シャラ（女）达成S级支援。除了影响二次转职时的可选职业外，结婚才能开启相应的子代外传，当然同性结婚就不会有子代了。

| 支援等级 | 所需经验值 |
|---|---|
| C | 2～3 |
| B | 6～8 |
| A | 11～13 |
| S | 17～19 |

## 子代遗传




本作延续了《觉醒》中的结婚生子系统，这次除了自创主角和アクア外，其他子代角色都是由父亲决定的，发色随母亲（仅自创女主角的孩子发色随父亲）。亲代角色的能力与孩子息息相关，具体影响以下几个方面：①子代初期能力，简单来说父母的能力值越高，子代登场时的初期能力越强；②子代的成长率=子代基本成长率+母亲成长率÷2（仅自创女主角和アクア的孩子受父亲影响）；③子代的能力上限补正=父亲上限补正+母亲上限补正+1；④子代组成攻阵、防阵时的部分加成项目由母亲决定（仅自创女主角和アクア的孩子受父亲影响）；⑤子代使用“パラレルプルフ”所能二次转职的职业；⑥子代是否具有启动龙脉的能力；⑦子代初期拥有的特技。

子代在登场时除了拥有个人特技和职业特技外，还能从父母处各继承1个特技，具体为父母技能装备栏的最后一项（如果该特技子代已习得，则继承倒数第二项）。子代继承的特技以玩家进入外传时的特技排列顺序为准，但注意部分外传的子代是在过关后才加入，如果亲代角色在关卡过程中习得了新的特技，继承的特技也有可能改变。

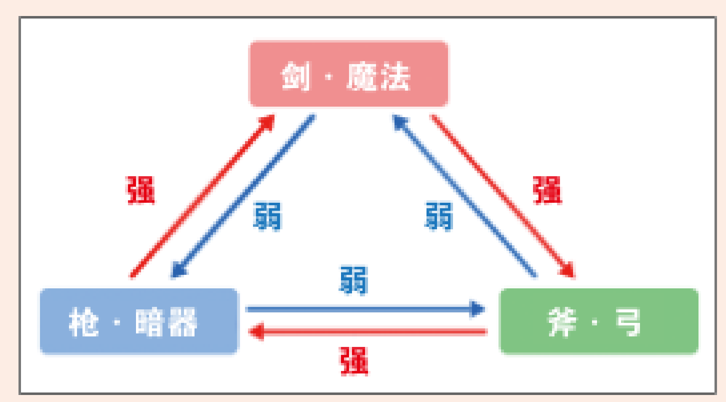
# 武器篇

## 系统变更




本作对系列传统的武器系统进行了大幅调整，最大的区别是武器不再有使用次数的设定，即入手后就不会损坏（杖依旧有次数限制）。但许多武器都会对角色能力造成影响，越是高性能的武器，对装备者造成的负面效果往往也越多。其中最需要注意的是战斗后令自身能力值下降的武器，以“银の枪”为例，装备着它每战斗一次，力-2、技-2，而且这种效果会累积，如果是在敌方的行动回合用“银の枪”不断反击，力直接降到0都不奇怪，而这种负面效果只能随着回合的进行1点1点慢慢恢复。此外其他武器还有诸如不容易追击（追击しにくい）、容易被追击（追击されやすい）、到下次攻击时力减半等各种特性。因此绝对不能只带着一把武器从头打到尾，对付一般杂兵时以无负面效果的武器展开攻击，在关键的交锋中再换出高威力武器，力求对敌人造成重创。

## 克制补正




由于引入了和风风格的白夜王国，武器种类看似多了许多，其实还是以基本的三角克制关系为准，具体为：“剑/刀・魔法/咒”→“斧/金棒・弓/和弓”→“枪/薙刀・暗器/手里剑”→“剑/刀・魔法/咒”。在武器名字前的图标背景上都有对应的颜色，如果玩家觉得武器种类太多记不住，可以按照“绿→蓝→红→绿”的颜色来记克制规律。注意部分武器名字带有“逆”，特性是克制关系反转，而“龙石/兽石”类武器没有克制关系。当武器克制对手时，根据有利方的武器熟练度，还可以获得相克补正效果，具体参看下表。

| 武器熟练度 | 有利方 |
|---|---|
| E/D | 命中+5、回避+5 |
| C | 命中+10、回避+10 |
| B | 命中+10、回避+10、攻击+1 |
| A | 命中+15、回避+15、攻击+1 |
| S | 命中+20、回避+20、攻击+2 |

## 熟练度补正

不同武器类型（包括杖）都有熟练度的设定，而每种职业的熟练度上限也不一样。随着角色不断使用武器，熟练度就会逐渐提高，当熟练度等级提升后，才能够使用更高级的武器。相比《觉醒》，本作中变身石也有熟练度的概念，而且S级熟练度也彻底回归。武器熟练度等级和所需使用次数的关系为：D级21次、C级51次、B级96次、A级161次、S级251次。道具“术书”的效果是直接把该职业的所有武器熟练度提升1级，使用时机需把握好才能发挥最大功效。当武器的熟练度到达C级以上时，战斗中也能得到不同的补正效果，具体参看下表。

| 武器熟练度<br>武器种类 | S | A | B | C |
|---|---|---|---|---|
| 剑/刀 | 攻击+4、命中+5 | 攻击+3 | 攻击+2 | 攻击+1 |
| 枪/薙刀 | 攻击+3、命中+10 | 攻击+2、命中+5 | 攻击+1、命中+5 | 攻击+1 |
| 斧/金棒 | 攻击+2、命中+15 | 攻击+1、命中+10 | 命中+10 | 命中+5 |
| 暗器/手里剑 | 攻击+4、命中+5 | 攻击+3 | 攻击+2 | 攻击+1 |
| 弓/和弓 | 攻击+3、命中+10 | 攻击+2、命中+5 | 攻击+1、命中+5 | 攻击+1 |
| 魔道书/咒 | 攻击+3、命中+10 | 攻击+2、命中+5 | 攻击+1、命中+5 | 攻击+1 |
| 龙石/兽石 | 攻击+3、命中+10 | 攻击+2、命中+5 | 攻击+1、命中+5 | 攻击+1 |
| 杖/祓串 | 回复量+3、命中+10 | 回复量+2、命中+5 | 回复量+1、命中+5 | 回复量+1 |

## 特效伤害

部分武器带有特效，在攻击特定职业时威力是通常的3倍，效果拔群！不过本作中的一些特效武器还有“他には弱い”字样，在用它攻击其他职业时，威力-4、命中-10。除了下表列出的特效对应职业与武器外，特技“人形崩し”效果为攻击络缲师、络缲人形、石巨人（ゴーレム）时，武器威力变为2倍。特技“兽特效”的效果同样也是武器威力变为2倍。

| 特效名称 | 对应职业 | 特效武器 |
|---|---|---|
| 飞行 | 圣天马武者、天马武者、金鸥武者、ドラゴンマスター、ドラゴンナイト、レヴナントナイト、ダークファルコン、ペガサスナイト | 所有弓/和弓，エクスカリバー（魔道书） |

| 特效名称 | 对应职业 | 特效武器 |
|---|---|---|
| 重甲 | グレートナイト、アーマーナイト、ジエネラル | アーマーキラー（剑）、ハンマー（斧）、针手里剑 |
| 兽 | パラディン、ソシアルナイト、グレートナイト、ボウナイト、ダークナイト、ストラテジスト、ロッドナイト、圣天马武者、天马武者、金鹏武者、ダークファルコン、ペガサスナイト、ガルー、マーナガルム、妖狐、九尾の狐 | ビーストキラー（枪）、兽狩りの暗器、狩人の弓 |
| 龙 | ダークブラッド、ダークプリンス、ダークプリンセス、白の血族、ドラゴンマスター、ドラゴンナイト、レヴナントナイト、星龙、龙 | ドラゴンキラー（剑）、龙神・辰（咒）、神剑ファルシオン、里剑ファルシオン |
| 魔物 | ノスフェラトゥ、ゴーレム | 灵刀、圣なる枪、圣なる弓、クリスナイフ（暗器） |

# 战斗篇

## 战斗类型

**主线：** 主线故事包括序章在内共计29章，全部完成后即为通关，可以将该周目的5名角色登记在名鉴中，多周目时花钱购买、作为魔符角色参战。

**外传：** 主线推进到一定程度并满足特定条件才会出现的关卡，不触发也不会影响通关，但外传中能收到同伴。尤其对于经验值有限的暗夜线来说，外传是练级的关键。

**异传：** 购买DLC后出现的关卡，可以反复游玩，但部分奖励只能拿1次。官方提供了一个免费的异传“觉醒との邂逅”，可以拿到特殊转职道具，推荐玩家们下载。

**遭遇战：** 白夜线、透魔线才有，通过主线章节或现实中每隔6个小时，在大地图界面就会出现随机的遭遇战，玩家也可以花费金钱主动搜索敌人。遭遇战的敌人实力与主线进度有关，可用来练级，此外战场上必定会有两处闪光点，派我方角色在上面待机可获得随机奖励，包括增加武器熟练度、获得金钱、道具、素材。




**防卫战：** 完成主线第8、17、26章后固定出现，在自己的城池与来犯的敌人展开战斗。遭到破坏的设施在过关后会复原，不过一旦王座被压制就宣告败北，获胜后可以积累大量龙脉值。

**城池战：** 邂逅通信遇到其他玩家，或是利用联网功能造访其他玩家的城池时可选。可以选择在自己的城池或对方的城池开战，战斗目的是全灭敌人或占领王座。暗夜线无法获得经验值，但能用来积累角色好感度。获胜后可以将其他玩家的角色登记在名鉴中，或是花钱学习其他玩家培育出的角色所拥有的特技。

## 战场指令

**会话：** 与邻接的绿色友军或红色敌军对话，往往是说得同伴的必要条件。

**访问：** 访问村庄、触发事件，有可能得到道具，村庄访问一次就会关闭。




**开锁：** 有“键开け”特技、或持有钥匙类道具时才能开启上锁的大门或宝箱。钥匙如果不用掉，过关后也会自动消失。

**龙脉：** 王族角色特有，发动地图上的龙脉效果（具体后文介绍）。

**坏す：** 破坏射程内的障碍，如门、墙、建筑等，目标的HP减为0即成功破坏。

**攻击：** 用携带的武器攻击射程内的敌人，按X/Y键可快速切换武器，确认后进入战斗画面。

**杖：** 用携带的回复杖治疗同伴，或用妨碍杖控制敌人、令其陷入负面状态。

**持ち物：** 开启随身行囊，可切换装备中的武器或使用携带的道具。

**物交换：** 与邻接的同伴交换携带的道具，可以通过调整同伴的道具顺序改变其装备的武器。

**输送队：** 与主角邻接时方能使用，与我军的库存道具进行交换操作，输送队最多容纳500种道具。

**防阵：** 与邻接角色组成防阵，使用指令的角色担任后卫。

**降ろす：** 将防阵的后卫角色放到邻接位置。

**交代：** 交换防阵的前、后卫角色。

**人交换：** 与邻接的防阵交换后卫角色。

**歌う：** 歌姬特有，令邻接的同伴得以再次行动。注意歌姬的分身不具备此能力。

**应援：** 装备相应特技时特有，对周围一定范围内的同伴展开应援，附加增益效果。

**救出：** 装备相应特技时特有，让邻接的同伴成为自己防阵的后卫（自己或目标同伴不能处于防阵状态）。

**捕获：** 装备相应特技时特有，攻击击倒敌人后，能把目标送到自己城池的牢房中（并非所有敌人都能捕获）。




**写し身：** 装备相应特技时特有，在邻接位置制作出分身。分身的行动独立，但HP与本体共通。

**入れ替え：** 装备相应特技时特有，与邻接的同伴互换位置。

**体当たり：** 装备相应特技时特有，让邻接的同伴朝自己的反方向移动1格。

**切り込み：** 装备相应特技时特有，攻击后与目标敌人的位置互换。

**ワープ：** 装备相应特技时特有，能传送到我方同伴身边1格，之后可以展开除“移动”以外的其他指令。

**阶段：** 穿过阶梯到达新的区域，执行后并不会结束行动，还可以继续移动并执行其他指令。

**炮台：** 控制地图兵器对一定范围内的敌人展开攻击，弓、暗器、魔道炮台分别需要能使用对应武器的职业才能操作。特殊职业炮手（シューター）也可以用该指令发动范围攻击。

**制压：** 胜利条件为“压制目标”时特有。

**脱离：** 胜利条件为“突破”时特有，从战场撤离。

**待机：** 结束本次行动，在指定点位待机。

## 地形与龙脉

**地形：** 当光标在战场上移动时，左上角会显示当前地形的特性。“盾牌”图标表示防御加成、“人形”图标表示回避加成、“心形”图标表示每回合有回复效果（负数即每回合都会损血）。此外不同地形还有隐藏的移动力消耗，在消耗为1的地形上，角色能够移动的距离与自身的移动力一致；在消耗为2的地形上，角色所能移动的距离减半。地形的具体移动力消耗还与职业有关，飞行职业不受影响，但是也无法得到地形的防御或回避加成，回复、损血依旧有效。

**龙脉：** 本作的新增系统，不少战场上都有发光的龙脉，惟有王族成员（名字边有王冠图标）才可以发动龙脉。龙脉的具体效果因地图而异，包括开拓道路、回复我方、对敌人造成伤害等等，具体请参看后文攻略中的介绍。龙脉往往是克敌制胜的关键，但是部分战役中敌将也会发动龙脉，对我方造成不利。



## 阵型与连携

《觉醒》中的双人组队系统在本作中细化为攻阵和防阵，组成阵型后能够得到的辅助效果也有很大不同。阵型的组成方式以及特性分别如下。

**攻阵**：邻接位置有同伴的情况下与敌人展开战斗即可形成。发动攻击的角色为前卫，邻接的同伴为后卫。

①根据后卫角色和支援等级，前卫获得命中、必杀、回避、必杀回避方面的支援补正；

②前卫攻击后，后卫立刻对敌人展开连携攻击，连携攻击能无视武器射程，但伤害为通常情况下的一半；

③邻接位置有多名同伴时，可按L/R键切换后卫，后卫在攻击后不会受到反击。

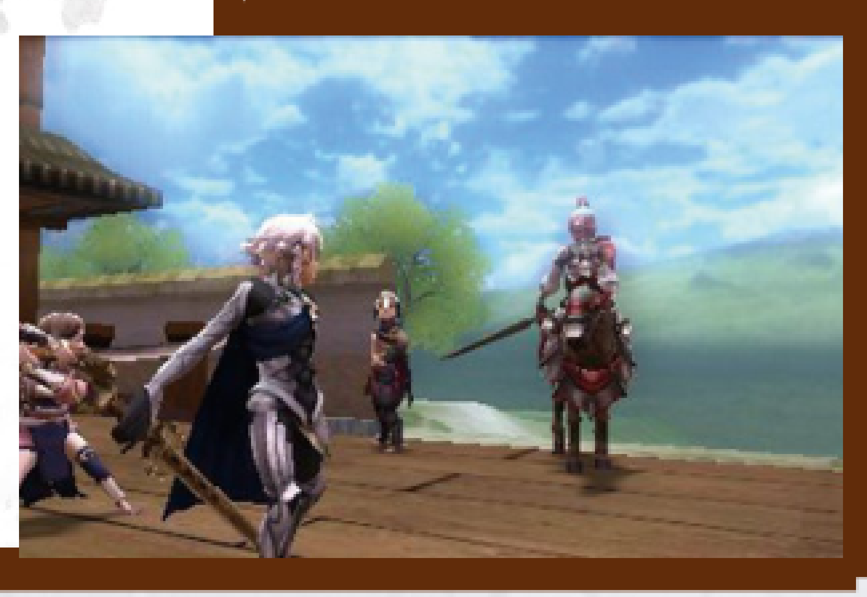
**防阵**：执行“防阵”、“救出”指令后，两名角色处在同一格时形成。单位图标在右下的为前卫，左上的为后卫。

①后卫完全不会受到攻击；

②根据后卫角色、职业和支援等级，前卫获得力、魔力、技、速、幸运、守备、魔防、移动方面的能力加成，必杀回避一律+5；

③HP槽下方追加一条防御槽，蓄满10格时可触发连携防御，无视对方威力完全抵御住一次攻击，发动后防御槽清空；

④防阵状态下发生攻击、追击或受到敌方的攻击、追击时，都会积蓄2格防御槽，一般情况下一次战斗最多积蓄6格，如果发动特技“流星”，每下攻击都会积蓄2格，故可直接蓄满；



⑤防阵状态下必定能抵御来自对方攻阵后卫的连携攻击，且无需消耗防御槽；

⑥执行“人交换”或“降ろす”指令后，防御槽均分给前卫和后卫，一直不消耗防御槽的话，2个回合后也会自动减少2格。

注意，攻阵和防阵效果不可兼得，已组成防阵的情况下就不能享受攻阵的各项效果了（但邻接同伴依旧可以提供支援补正）。敌方同样享有攻阵和防阵的效果，尤其在高难度下会更积极地使用攻阵重创我方。惟一的区别在于敌方不会在战斗中主动走到一起组成防阵，能组成防阵的敌人在登场时就已确定。

攻阵一般用于对敌人发起强攻时，追求每次攻击的最大伤害。由于连携攻击是在敌方反击前触发的，因此可以提高杀敌的效率，后卫在安全地展开连携攻击时也可以获得经验值。防阵则用于提升前卫的基础能力，在吸引敌人或充当肉盾时攒满的防御槽也能起到奇效。值得一提的是当角色与同伴执行“防阵”指令后，并不影响同伴的行动机会，因此可利用此特点以“移动→防阵→同伴移动→交代”的方式让特定角色达到快速移动的目的。而在执行“人交换”指令后，同样不影响被交换方的行动机会，故用“移动→人交换→同伴移动→人交换……”的接力方式也可以实现特定角色的快速转移。

## 支援补正

前文数次提及的“支援效果”在本作中有比较大的调整。首先，触发支援补正的前提依旧是角色在展开战斗时，邻接位置有我方同伴，即“攻阵”所提供的也是支援效果的一种。当邻接位置有多名同伴时，其他不参与攻阵的同伴提供的支援补正效果取40%。故具体公式为：支援补正=攻阵角色支援补正+其他邻接角色支援补正×0.4。

支援补正影响角色的命中、回避、必杀、必杀回避4个方面，具体数值与相互间的支援等级和支援角色本身的设定有关，子代角色的补正效果还受到父母的影响。即使是同样的支援等级，相互间的支援补正也会因为角色的不同而有不小的区别，因此这里无法给出所有角色的支援补正数据。另外，组成防阵时前卫获得的能力加成，同样是与后卫角色本身的设定以及支援等级有关的。




## 计算公式

下面给出战斗时的各项计算公式。当玩家对敌人展开攻击时，系统会有简单的战斗预测，标明双方的剩余HP、伤害值、命中率、必杀率以及武器克制关系。一般玩家不需要记住后文这些公式的详细计算方法，但是至少要明白某项数据受到哪些项目的影响。比如当自己的命中率不足时，如何调整可以提高命中，当对方的必杀率过高时，怎样才能够避免遭到不测等等。另外在玩家城池中进行的防卫战、城池战，还会受到建筑补正（防守方）、饰品补正（进攻方）的影响。




实际伤害值=（攻击力−防御力）×必杀系数

攻击力=力or魔力+武器威力×特效系数+熟练度补正+克制补正+特技补正

・特效系数：特效武器为3、特效技能为2、反击特效为2

防御力=守备or魔防+地形补正+特技补正

必杀系数：发动必杀时为3，否则为1

追击发动条件：攻方速度−敌方速度+武器补正≥5

实际命中率=（命中−回避）×100%

命中=技×1.5+幸运÷2+武器命中+克制补正+熟练度补正+支援补正+特技补正+职业补正

・职业补正=弓圣、**マーナガルム**、**スターロード**+10；上忍、**ソサーラー**+5

回避=速×1.5+幸运÷2+武器回避+克制补正+支援补正+地形效果+特技补正+职业补正

・职业补正=剑圣、九尾の狐、**スターロード**+10；上忍+5

实际必杀率=（必杀−必杀回避）×100%

必杀=（技−4）÷2+武器必杀+支援补正+特技补正+职业补正

・职业补正：**バーサーカー**+20；剑圣、枪圣、弓圣、**ソサーラー**+10；上忍、**マーナガルム**、九尾の狐、**スターロード**+5

必杀回避=幸运÷2+支援补正+特技补正+职业补正

・职业补正：枪圣、修验者、巫女、**ロッドナイト**、**マーナガルム**、九尾の狐+10；上忍、**ソサーラー**+5；**バーサーカー**−5

妨碍杖命中率=（妨碍命中−妨碍回避）×100%

妨碍命中=魔力+技+武器补正+熟练度补正

妨碍回避=魔防×1.5+幸运÷2+地形补正

专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

# 城池篇

## 随机事件




城池系统在主线第6章结束后开启，是玩家的根据地。城池可以在3种外观中自由切换（透魔线为6种），背景音乐、执事、城池名称都可以自行设定。城中分为朝、昼、夕、夜4个时间段，随着战斗以及现实时间的经过更迭，时间段变化后各种设施以及随机事件才会刷新。与有感叹号表示的同伴对话能触发各种随机事件，具体包括：①获得武器、道具、素材；②同伴的能力在下一场战斗中暂时提升；③同伴之间支援经验值提升；④同伴索要饰品，赠送后可提升与主角的支援经验值。此外，在主角或同伴生日的当天前来，还可以触发生日事件。

在主线完成第18章、22章后，且城池内特定设施满足一定等级条件时，还会有同伴自动加入。具体请参看后文攻略。

## 设施介绍



**リリスの神殿：**给星龙投食，令其升级从而提升各项能力，有时还会得到“小判”回礼。星龙在城池战中可以作为防守方的友军参战，白夜线负责回复同伴，暗夜线可以用吐息攻击，透魔线则兼具两种能力。无论攻击还是回复，星龙最重要的能力都是魔力，推荐优先挑选增加魔力、守备、魔防的食材。

战斗后得到的龙脉值，可以用于建设城池中的各种设施。设施的种类和等级会随着主线进度的推进不断追加，根据玩家选择的剧情路线，所能建造的设施也有所差异，透魔线可以建造暗夜、白夜两方面的设施。下面先介绍各种设施的基本功能，设施在城池战中的补正效果请参看后文表格。

**マイルーム：**在自己的房间可变更自创主角的发型、发饰，或是招待同伴。选择有心形图标的同伴后，点击下屏幕的音符图标、利用触控操作与其“亲密接触”，攒满上屏幕的心形槽后就能提升支援经验。没有心形图标的同伴只能摸，但没有提升效果。支援S级后还能与配偶展开交流，累积一定心形图标可以触发特殊事件、获得饰品等。




**资料馆：**图书室可以查阅古文书资料以及我军的名单，其中角色的生日资料只能在此看到。剧场用于欣赏音乐、剧情动画。此外还可以重温支援对话。占卜纯属恶搞娱乐，对游戏本身无影响。

**武器屋：**购买各种武器、魔法，商品种类和库存随着武器店等级的提升增加。随机变化的店员会影响当时打折的武器种类。

**道具屋：**购买杖、变身石和各种道具，商品种类和库存随着道具店等级的提升增加。随机变化的店员会影响当时打折的道具种类。

**炼成屋：**消耗素材对2把同名武器进行强化炼成，炼成后武器可以自由命名。武器所能强化的次数随着炼成店等级的提升增加，最多7次。不同种类武器在炼成时所需的矿石素材不一样，多余的矿石也可以在此进行交换，兑换比例为5比1。

**アクセサリ-屋：**购买各种饰品，商品种类随着饰品店等级的提升增加。饰品除了能改变角色的外观外，在攻城战时也会对他们有各种能力补正。在城池中对话有时会遇到同伴索要饰品的随机事件，赠送后可以提升支援经验。

**くじ引き屋：**白夜线抽白签、暗夜线抽黑签、透魔线可以在两种签中自由选择。一旦中奖可以获得武器、道具，即使没抽中也能获得素材等安慰奖。获得优质奖品的几率随着抽签店等级的提升而增加。

**魔符屋：**购买魔符角色加入我方，同时贩卖的魔符数量随着魔符店等级的提升增加。角色的能力越高、售价越贵，注意魔符角色没有支援效果。

**牢屋：**战场上捕获的俘虏会被送到牢房，在此可以花费素材收买，或是节约素材、只靠耐心反复说得使其加入。即使说得失败，也能让收买所需的素材减少。俘虏角色同样没有支援效果。




**食堂：**消耗食材制作料理，令我方在下一场战斗中部分能力得到暂时提升。2级食堂可以选择两种食材，3级食堂料理效果为我方全员。根据厨师的不同，还有可能获得额外的追加效果。

**斗技场：**以一种素材为赌注，由我方单人或双人组队参战，后者可以自由选择前卫角色。战斗为完全自动，装备武器为系统默认，没有经验值。获胜后素材量翻倍，失败则全部没收。斗技场等级提升后可以展开连战，倍率也会随之提升，在连战中还可以按X键投降，此前获得的素材就不会被没收。

**温泉：**让自创主角入浴，遇到同性角色可以展开对话，遇到异性角色则会跑走。支援S级后有机会与配偶一起入浴。

**收获设施：**种类包括泉水、岩山、树林、农田等，所能收获的矿石和食材也有所不同。在城池系统开启时，系统就会自动选取其二（矿石、食材类各一种）供玩家建设，透魔线则为自动选取四种。其他种类的素材可以通过各种随机事件得到，或是访问其他玩家的城池获得。

**旅人广场：**发生邂逅通信后，其他玩家的自创主角就会汇集于此。对话可以获得他们的资料卡，访问其城池回收素材、或是进行城池战后，邂逅到的角色便会消失。

| 城池设施 | 战斗补正效果 | Lv1 | Lv2 | Lv3 |
|---|---|---|---|---|
| マイルーム | 防守方全员造成的伤害增加 | +3 | +5 | +7 |
| 牢屋 | 防守方全员必杀增加 | +5 | +10 | +15 |
| 食堂 | 防守方全员命中增加 | +10 | +20 | +30 |
| アクセサリ-屋 | 防守方全员必杀回避增加 | +10 | +20 | +30 |
| 魔符屋 | 防守方全员回避增加 | +10 | +15 | +20 |
| リリスの神殿 | 防守方星龙的能力抑制效果降低 | -20 | -10 | 0 |
| 资料馆 | 防守方全员受到的伤害减少 | -3 | -5 | -7 |
| 光龙の像 | 每回合回复防守方全员的HP | 10% | 15% | 20% |
| 暗龙の像 | 每回合对攻击方全员造成伤害 | 10% | 15% | 20% |
| ゴ-レム | 石巨人作为防守方友军参战 | HP=26 | HP=41 | HP=54 |
| 络缲人形 | 络缲人形作为防守方友军参战 | HP=23 | HP=33 | HP=43 |
| 弓炮台 | 防守方可以利用弓炮台 | — | — | — |
| 魔道炮台 | 防守方可以利用魔道炮台 | — | — | — |
| 暗器炮台 | 防守方可以利用暗器炮台 | — | — | — |
| 回复床 | 地形效果：每回合回复最大HP的20% | — | — | — |
| まきびし | 地形效果：没有“键开け”特技的角色每回合受到伤害 | — | — | — |
| 砦 | 地形效果：防御+2、回避+20、每回合回复最大HP的20% | — | — | — |
| 角色雕像 | 1级提升角色的一项能力上限；2级提升角色和支援对象的能力上限；3级提升我方全员的能力上限（*注） | — | — | — |

注：所能建设的雕像等级随着角色的击破数增加，1级20人、2级50人、3级100人。具体提升的能力因角色而异，且雕像对主线、外传和遭遇战等也有效。

## 通信交流

除了邂逅通信外，调查水晶球也可以利用网络和本地联机的方式展开通信交流。各项目的功能如下。

**データ更新：**联网更新自己的城池资料，供其他玩家使用。

**キャッスル访问：**访问网络上其他玩家的城池，可以通过排名等方式检索，也能输入地址数字串直接访问。




**受信ボックス：**查看自己接受到来自其他玩家的评价、感想、饰品等，也可以确认羁绊单位（绊ユニット）或领取实绩奖励。

**·实绩奖励：**访问其他玩家的城池、或与其展开城池战后留下感想，可以累积访问实绩和战斗实绩点数，根据点数能够领取不同的奖励。

**·羁绊生子：**在访问其他玩家的城池时可以选择赠送饰品加深羁绊，相互间赠送饰品达2次以上，并在能够接收评价的状态下再赠送1次饰品，就能与其他玩家的自创主角生下羁绊单位。

**マイチーム：**配置自己城池的防守队伍，或进行编辑队伍名称、更改资料卡信息等操作。

**通信交流·对战：**通过本地联机直接获得附近玩家的城池资料，或是展开本地、在线联机对战。对战时主机一方可以设置地图、每回合限制时间等细则。

**amiibo：**与《任天堂全明星大乱斗》的《火纹》角色amiibo联动，需要New 3DS或NFC读写器。

**连动ボーナス：**目前只有路线特典，每次新开周目时都可以领取奖励。

**通信设定·情报：**切换邂逅通信、无意识通信等交流形式的开启或关闭，也可以查看自己城池的地址数字串。

# 剧情攻略

不同难度下部分关卡的敌军AI、援兵数量和限制回合数会有所差异，后文攻略以2☆困难难度为准，并分三条路线依次介绍，外传和异传（DLC）关卡留在最后。打法要点皆以不刷遭遇战、DLC练级为前提，且三条线都不利用通信要素习得特技、招募同伴或使用“魔战士の卷物”等特殊转职道具。表格中会写明每个章节对话事件的对应角色，以及通过访问村落和开启宝箱所能得到的道具等。敌方身上必定会掉落的道具（游戏中绿色字体表示）就不逐一罗列了，请玩家们在开战时自行查看。主线剧情描述中主角以系统默认的名字神威（カムイ），且性别为男。




## 无章 | その手が拓く未来

在这片广袤的大陆上存在着两个拥有强大实力的国家——热爱和平的“白夜王国”和意图以战争扩张版图的“暗夜王国”。白夜与暗夜之间的关系势同水火，随着暗夜方面的再度入侵，两国的大军又在国境处展开了激烈的交锋。白夜第一王子龙马（リョウマ）手中的“雷神刀”发出的雷鸣划破长空，暗夜第一王子马库斯（マークス）则手握暗黑剑“齐格弗里德”举架相还。两位王子激战正酣，而在战场的一隅，初次上阵的神威则在白夜第一王女日乃香（ヒノカ）的指导下迎击侵略者。当两国的王族打到一起时，暗夜方面竟然表示他们才是神威的家人，并希望神威回到其身边，双方为此争执不下……

**胜利条件** 击破敌人

此役为教学战，虽然战况看上去很激烈，但玩家能进行的操作有限。首回合按照提示将持斧的暗夜兵击倒，サクラ会主动替主角补血。第2回合由弓箭手タクミ先攻，主角补刀即可收取经验值过关。



## 1章 | 暗夜の同胞

神威被女仆从睡梦中唤醒，原来方才发生的一切只是梦境。虽然神威身为暗夜王国的王子，但却被父王束缚在北之城塞中，不允许外出，实际上他并没有小时候的记忆，能与暗夜的兄弟姐妹们短暂地相聚就是他最大的快乐。众人一大早就来叫他，因为王兄马库斯早已在训练场等候。面对被誉为暗夜王国最强骑士的马库斯，神威只有疲于招架之力。在王兄的鼓励下，神威终于展现出了令人刮目相看的才能，马库斯也深信他是能给这个被黑暗包围的国度带来光明的希望。训练结束后，暗夜第一王女卡米拉（カミラ）奉命来带神威去王都参见父王，他也终于得以离开城塞。

**胜利条件** 击破敌人

依旧是教学战，敌将マークス不会移动、不会主动攻击，主角受伤后他还会用龙脉在地图中央放出回复阵供玩家补血，适当后撤回复后再将其击破。




## 2章 | 魔剑ガングレリ

暗夜王都依靠着庞大的地下洞穴建造，庄严肃穆中也带着几分压抑。如今暗夜王国与东方的白夜王国之间的战争日趋白热化，国王伽隆（ガロン）此番召见神威的目的，正是希望他能在战争中起到王族应尽的作用，并且还赏赐了一把魔剑。魔剑“冈古雷利”散发着阴森诡异的气息，神威还是毫不犹豫地接了过来，并展示了自己训练的成果。但在面对伽隆“杀死白夜俘虏”的命令时，神威却违抗了王命，甚至挺身挡住了父王的魔法，因为温柔善良的他不愿意滥杀无辜。伽隆对此大为震怒，就在局面僵持不下时，暗夜王子里昂（レオン）用魔法“处决”了两名俘虏，化解了僵局。实际上里昂并没有痛下杀手，事后俘虏也被偷偷放走。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌人 |
| 龙脉效果 | 吹飞瓦砾、出现回复地形 |

开战前有两名同伴加入，除了系列惯有的上级职业型角色ギュンター外，另一人会发生变化——如果玩家的自创主角为男性，加入的是女仆フェリシア；反之若为女性，则加入的是执事ジョーカー。首回合先让主角发动龙脉，中央的房间会变成回复地形（每回合回复20%的HP），这里也是此役的主战场。由于目前只开启了“攻阵”系统，第2回合建议让主角站在东侧缺口前，利用反击击破下来的一名武士，之后就转移到西侧，东侧的路口由老骑士挡住。目前还无法卸掉武器，只能尽可能不让老骑士抢经验，尤其两名敌将别被他错手干掉。除了回复阵效果外，女仆/执事的“ライブ杖”也是可靠的回复手段。




## 3章｜旅立ちの刻

王妹艾丽泽（**エリーゼ**）带着神威去找父王道歉，违抗王命本是死罪，但伽隆还是给了他一次将功赎罪的机会——前往国境处的无人城砦侦查。军师马克贝斯（**マクベス**）表示此次侦查任务是暗夜王对神威的试炼，检验他是否具有治理国家的资格，因此不允许王族的其他人帮忙，只派了光头狂战士冈兹（**ガンズ**）同行。马库斯暗暗叮嘱神威要小心这个男人，因为他是曾犯下掠夺和杀人等重罪的罪犯，只是由于战斗能力出众才破格招入军队。

在两国边境处的无限溪谷，暗云涌动、电闪雷鸣，神威为了能在时限内完成任务而选择了这条近路，不料竟与敌国的小股部队遭遇。不想引发无谓战斗的神威本打算暂时撤退，但嗜血的冈兹却无视命令杀向了敌人，一场遭遇战在所难免。虽然击败了敌军，但白夜方面很快又有援军赶来，幸好暗夜的王族们及时赶到。先行撤退的神威在无限溪谷的吊桥上遭到了冈兹的偷袭，原来他奉伽隆王之命找机会暗杀神威。眼见老骑士君特（**ギュンター**）被打落山谷，愤怒的神威展现出神秘的力量，一部分身体发生变化、显现出龙形。冈兹仓皇逃跑后，魔剑“冈古雷利”竟然如同有自我意识般地主动飞了起来，并把神威硬生生拖下深渊！万念俱灰之际，莉莉丝（**リリス**）突然出现并变成星龙的姿态，神威被她带入了名为“星界”的异世界，这里受到掌管时空的星龙加护，因此龙脉与时间的流逝都和外界不同。在稍事休息后，神威返回了现实世界的无限溪谷，不料刚一现身就被不明人士打昏……

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 压制目标 |
| 龙脉效果 | 出现通往东侧的石桥 |

本章“防阵”系统开启，首回合立刻让ギュンター与主角组队、提升基础能力后冲上吊桥，凭借反击击杀两名武士。第2回合不受控制的ガンズ会自动冲过吊桥去“送死”，不用管他，不过这一举动也是在提醒玩家，高难度下不要从正面硬冲。此时不妨先向南开启中央的龙脉，打开新的通路向东挺进，把弓箭手逐一干掉后，再解决东北砦周边的敌人。随后穿过森林向南进军，一旦进入敌将的攻击范围，地图南侧的城砦边就会出现3个天马骑士增援。建议先适当后撤，利用森林的地形效果提升回避，击破飞兵的同时注意保护女仆/执事，最后再一举解决敌将、压制据点过关。




## 4章｜白夜の同胞

当神威醒来时已身处白夜王国境内的炎之部族村落，身边的凛香（**リンカ**）和凉风（**スズカゼ**）正是当时自己放走的两名白夜俘虏。两人把神威带回了古色古香的白夜王城，慈祥的女王命（**ミコト**）竟一把搂住了神威——原来白夜女王是他的亲生母亲！在神威小时候，白夜国王皇（**スメラギ**）曾带着他一同拜访关系友好的修瓦利艾公国，不料却遭到伽隆的暗害，皇身负重伤而亡，年纪尚幼的神威也被掳到暗夜王国。突如其来的真相让人难以置信，但神威脑海中模糊的记忆却也仿佛在证明着对方所言非虚。

谈话间突然传来禀报——北方的村落遭到袭击，白夜的两名王女日乃香和樱（**サクラ**）正在协助村民避难，担心妹妹的龙马立刻带着神威前去增援。一向威风凛凛的日乃香在与弟弟久别重逢后，也忍不住大声痛哭了起来。小时候得知神威被抓走后，日乃香就发誓要把弟弟从暗夜手中救回来，此后每天刻苦练功、从不间断。在战斗中神威也亲眼见证了惊人的真相——袭击村落的暗夜兵根本不是人类的形态，这些嗜血狂暴、没有意识的怪物是由暗夜的邪术师所制作出来的，被称为“Nosferatu”（注：罗马尼亚语，意为不死者、吸血鬼）。因为白夜王国有女王的结界守护，冲入结界的怪物会失去战意，多年来暗夜方面不断把这些没有人心的怪物送过边境，对白夜国民展开无差别攻击，这种下劣卑鄙的战术此前神威根本无从得知。

回到白夜王城后，女王带神威来到了他小时候住过的房间，这里的摆设没有丝毫改变，甚至连他年幼时画的画都还保存着。但神威没有任何相关的记忆，也根本不知道该如何回应这一切。傍晚散步于河边时，神威被婉转的歌声吸引，并邂逅了阿库娅（**アクア**），这位美丽的歌姬竟然是暗夜王国的王女。原来在神威被暗夜王掳走后，白夜方面想尽一切办法救他却都以失败而告终，最后他们采取了连自己都觉得卑鄙的手段——派忍者抓走阿库娅，希望作为人质交换。多年来都生活在白夜王国的阿库娅丝毫没有感到不幸，自己明明是敌国的王女，白夜从王族到百姓都对她温柔有加，命女王更是待她视如己出。阿库娅自愿作为白夜的一员继续生活，因为她深知命女王热爱和平，也了解伽隆王的残暴。境遇相似的神威，又该如何取舍呢？

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 令雪山崩塌、夷为平地 |
| 对话事件 | 主角&サクラ、主角&ヒノカ（获得调合药） |
| 访问村落 | 女神の像 |

除了不受控制的リョウマ外，另外两名AI同伴サクラ、ヒノカ位于地图西北角，凭借地形和能力优势可以守住较长的时间。虽然友军被击破后只会撤退，对剧情和大局都没什么影响，但如果想触发对话并拿到道具就要抓紧行动了。首回合就让スズカゼ与主角组成防阵提升后者的移动力，并把伤药转交给前卫，リンカ则负责访问村落。第2回合启动西侧的龙脉，让雪山变为平地，加快进军的速度。第4回合如能顺利启动地图最西侧的龙脉，次回合就可以把威胁サクラ的敌人引过来干掉了。战场上的敌人都是吸血丧尸（ノスフェラトゥ），少数拥有战斗后降低我方攻、防的特技，不利效果会随着回合的进行慢慢解除，因此切勿陷入多名敌人的夹攻。リョウマ靠近西北的同伴后就不会再抢经验了，サクラ也会帮我方回复。注意切勿启动中央雪山脚下的龙脉，这样会导致敌将和附近的3名敌人一拥而下，反倒更难打。建议换リンカ与主角组队提升攻防，引诱敌人逐一下山再各个击破。

提醒各位准备选择白夜路线的玩家，今后优先提升主角与スズカゼ的友好度，在15章开始前务必令支援到达A级！

## 5章｜母と子

白夜王城的城下町热闹非凡，民风淳朴、百姓安居乐业，呈现出一片祥和的景象。命女王在炎之广场召集百姓，想将神威回来了的好消息传达给所有人。此时一个身着斗篷的神秘人突然现身，让魔剑“冈古雷利”主动出鞘，并散落成无数碎片飞向神威。命奋力挡在了自己孩子的身前、英勇牺牲，望着倒在自己怀中的女王，神威终于呐喊出了“母亲”。强烈的情绪波动让他彻底失去理智，完全幻化成龙形，兽性大发地摧毁周围的一切。

在阿库娅清澈的歌声中，暴走的神威恢复了人形和理智，他受到封印的记忆也终于被唤起，父王在箭雨中惨死和自己被伽隆抓走的景象历历在目。白夜和暗夜的王族都是继承了远古“神祖龙”血脉的神之末裔，只不过白夜是光龙、暗夜为暗龙。惟有王族才能发动“龙脉”的神秘力量，通过解放大地中蕴含的龙脉之力从而让地形发生变化，但能化为龙神姿态的人一直只存在于神话传说中。如今城下町已化为一片废墟，诡异的魔剑是暗夜王所赠，很明显这一切都是伽隆的阴谋。白夜的另一位王子巧（**タクミ**）将神威比喻作“瘟神”，就是他回来才导致母后身亡、百姓遭殃。但离开白夜王国并不能赎罪，惟有继承女王的遗志，早日结束战争、让两国的百姓重获和平才是真正应该做的。此时一把金黄色的刀在广场中央碎裂的石像中显现，这正传说中能够拯救苍生的独一无二的神刀“夜刀神”，而它也主动选择了神威。阿库娅则赠给神威一颗龙石，用来压制兽性的冲动，这样便能保持理性以龙形态作战。

| 胜利条件 | 击破敌人 |
|---|---|

开场后リョウマ与敌将就在地图南侧单挑，不用理会他。主角因剧情强制变成龙形态，虽然实力强劲，但无法参与攻阵或防阵系统，且击破杂兵后经验值只有1，因此要尽量让其他几名角色杀敌。歌姬アクア的歌声能让一名结束行动的同伴再动，是本战的一个关键，站在她周围2格范围内也能回复10%的HP。注意敌人中有手持屠龙剑（ドラゴンキラー）的剑士，特效武器3倍的威力绝对不能轻易靠近。首回合先全体向东移动，站在敌方的攻击范围外。第2回合用主角秒掉剑士，スズカゼ和リンカ组队击杀暗魔法师，然后就地回头布阵对付从西侧攻过来的两名剑士。开场的压力缓解后，用持手里剑的スズカゼ走入南侧魔法师的攻击范围，此时西南、东南会各有1名暗魔法师增援。建议算好剑士的攻击范围，全军向北移动、边打边退，使敌方的兵线拉长。主角看准时机、配合歌姬的再动效果一回合内击杀2名屠龙剑士，剩余的杂兵和被リョウマ打得残血的敌将就没有什么难度了。过关后主角得到“夜刀神”和“龙石”。



## 分歧｜路线选择

白夜女王刚刚身死，暗夜方面就大军压境，很明显一切早有预谋。在似曾相识的战场上，白夜和暗夜的王族都在呼唤着神威。一边是生下自己的白夜王国，一边则是养育自己的暗夜王国，家、国、血脉、手足等字眼不断地冲击着神威的心房，他也陷入了进退两难的命运抉择……



虽然第6章开始时显示的标题与无章一致，都是“その手が拓く未来”，但在开场的剧情过后就会要求玩家做出命运的决断。选择“白夜军の防卫に协力”即进入白夜路线；选择“暗夜军の侵略に协力”则进入暗夜路线；“どちらにも协力しない”为DLC剧本透魔路线。购买普通版的玩家需要付费下载其他路线才能够选择；限定版可以选择白夜或暗夜路线，透魔路线需要用附赠的特典码下载。注意一旦选定路线，今后就再也无法更改了！

# 白 夜 路 线

## 6章｜光へ手を伸ばす

神威最终选择了站在白夜一边。虽然马库斯等人确实待自己如同亲生兄弟一般，但伽隆王以卑鄙的手段害无辜之人惨死、城镇百姓遭殃，这种泯灭人性的做法毋庸置疑是邪恶的。他也与白夜王国同心协力、击退了来犯的暗夜大军。要对一同长大、情同手足的暗夜王族举刀相向令神威心痛不已，但他并没有打算置身事外、将战斗的重任交给龙马等人。无论今后的道路会是何等艰辛，神威将与同伴并肩奋战，并坚信和平终将到来。

| 胜利条件 | 击破敌人 |
|---|---|
| 龙脉效果 | 令河流干涸、变为平地 |

此役我方以多打少、优势明显，女仆/执事也会赶来助阵，不过リョウマ、タクミ、ヒノカ这三个人是拿不到经验值的，尽量不要让他们“抢人头”，用来组成阵型是不错的选择。首回合先把リョウマ移到西侧的树林中占据地利，我方大部队在桥头集中火力、击破前线上最强的レオン。次回合カミラ就会直接飞过河川，利用主角和タクミ的攻阵将其击破，其他较弱的角色就没有生命危险了。リョウマ可以卸掉武器回避マークス的攻击，或是主动向主力部队靠拢，等清场后再由主角变龙击破敌将。过关后“城池”系统开启。



## 7章｜寄り集まる心

为了治疗受伤的百姓，神威和樱、阿库娅一同前往天神砦，但城砦突然遭到暗夜兵的包围。大量的伤员不可能立刻转移，神威遂带着樱的两名陪臣共同抗敌。战斗的过程中，神威发现暗夜军带队的骑士塞拉斯（**サイラス**）在进攻时有所犹豫。原来对方与神威是旧识，塞拉斯小时候曾和他一起跑出城外玩耍，被发现后多亏了神威挺身而出才免遭处刑。此后塞拉斯便立誓要侍奉神威，无论对方的身分地位发生怎样的改变，骑士的誓言始终如一，他也愿意相信神威所说的一切并继续为其战斗。

谈话间忍者才藏（**サイゾウ**）和诅咒师大蛇（**オロチ**）传来急报——龙马和巧在前往出云公国的途中下落不明！群龙无首的局面下，神威临危受命、担当起指挥全局的重任，他也决定前往出云公国展开搜救。

| 胜利条件 | 全灭敌人 |
|---|---|
| 龙脉效果 | 令房间地板变成回复地形 |
| 开启宝箱 | 天使の衣、アーマーキラー |

准备阶段把忍者スズカゼ换到最东侧便于开启宝箱，开战后还有カザハナ、ツバキ加入。地图上的楼梯都不会有援军出现，两个龙脉则能让房间的地板全部变成回复阵，虽然战斗难度不高，但前期的进军速度不能太慢。2格射程的忍者和女仆/执事不妨站在墙边引敌方的持弓盗贼过来击破，面对大量斧战士，回避率较高的武士也可以大放异彩。当战线推进到中央区域时，敌方的重甲骑士比较耐打，建议用手里剑或暗器降低其防御力后再一举击破。第6回合有“键开け”技能的盗贼会从地图南侧增援，其目标是中央的宝箱，并不会主动攻击。如果战场上还有不少敌人，不妨先耐心解决掉、放盗贼过去开箱，我方只要截断他的退路就可以回收道具了。玩家只要一接近宝箱附近的重甲骑士，地图西南的轻骑士和敌将サイラス就会开始移动，开启龙脉并派强力角色堵在门口，便能凭借地形优势以逸待劳。过关后サイラス、サイゾウ、オロチ三人加入。




## 8章｜猛き风

众人行至“黄泉阶梯”时突然遭遇吸血丧尸的袭击，当神威击倒敌人后，发现躺在地上的竟然不是怪物，而是风之部族的族人。这一切都是暗夜军师马克贝斯的幻术，但误伤族人已成事实。要前往出云公国必须经过风之部族的村落，如今风之族人已经把他们视作袭击同伴的大敌，神威决定前往烈风城找族长风牙（**フウガ**）说明原委并当面谢罪。另一方面，前去与王兄会合的日乃香，也在附近和两名陪臣遭到了风之部族的攻击。

在向风牙展示了自己的实力后，族长相信了神威所说的话。其实风牙和前任白夜国王皇是至交，他一开始就相信这一切是暗夜的阴谋。只不过皇曾经说过“夜刀神”是连接“炎之纹章”的关键，千万不能落入邪恶之人手中，否则会带给其破坏世界的力量，因此风牙才打算亲自试炼一下神威。误会解开后众人也得以顺利通过风之部族的村落。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 令沙漠长出绿草、变为平地 |
| 对话事件 | 主角&ヒノカ |




虽然是沙漠关卡，然而并没有寻宝要素。沙漠地形会限制单位的移动距离，女仆/执事、诅咒师、巫女以及飞行部队不受影响。3名NPC同伴位于地图西南，建议先向西与他们会合，尽快让主角与ヒノカ对话就能加以操控了，免得AI冲得太快。地图上的龙脉效果能消除沙漠地形对移动力的负面影响，但敌方的进军速度也同样会加快。求稳的话不妨先不开启龙脉，原地布阵、把袭来的敌人逐个击破后再将战线向北推进，注意别让飞行兵种进入弓箭手的射程即可。敌将フウガ有较多特技傍身，尤其“待ち伏せ”效果为半血以下时强制先攻，最好先以手里剑或暗器降低他的能力并计算好伤害，设法在触发特技前将其击倒。过关后ツクヨミ加入。

## 9章｜神々の坐す国

出云公国是中立国，这里充满了神圣庄严的气息，并且以出色的医疗团队而出名，这也是其不受侵犯的原因之一。神威一行拜访了公王伊耶那（**イザナ**），但对方表示并不知道国境边有发生过战斗，也不清楚龙马和巧的去向。公王让众人去治疗在战斗中受的伤，并把神威和樱单独带到了一间诡异的屋子后现出了真身——他根本是暗夜的魔道士佐拉（**ゾーラ**）假扮的！幸好日乃香早已察觉到异样，毕竟一国之王怎可能说话如此轻浮。

败北的佐拉本打算逃跑，却被突然到来的里昂束缚住无法行动，暗夜王子准备杀死这名逃兵，不过在神威阻碍下，佐拉得以捡回一条命。当众人解救出被关押在牢房中的伊耶那公王后，发现他的个性甚至比假扮的更轻浮……原来先前暗夜王国从海上偷袭了出云公国，并从这里向白夜王国发起进攻。作为神之末裔的伊耶那在占卜后，告知龙马和巧并无生命危险，众人也暂时松了一口气。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 开启宝箱 | はやての衣、5000G |
| 龙脉效果 | 用神木的治愈之力回复我方全体的HP |
| 对话事件 | 主角&ヒナタ、主角&オボロ |

战场为室内且有大量的诅咒师和持弓盗贼，应尽量派魔防高的角色出战，还可以用“魔防の药”来暂时提升能力。开场后就主动攻出去，两个有开锁技能的盗贼只会专心向北移动，中央的3个重甲骑士也不会主动攻过来。建议兵分三路——主力部队分东、西两路（一边带一位回复系职业），击破沿途的敌人以及冲下来的轻骑士；主角负责向南挡住路口、抵御东南侧的敌人。第2回合结束后，ヒナタ和オボロ会从地图西南登场，用主角对话即可令他们加入。我方大部队就在东、西两侧的庭院待机，准备堵截偷完东西下来的盗贼。从第5回合开始，东、西两侧的阶梯会有轻骑士和暗魔法师交替增援，持续4回合、共计8人。虽然敌兵实力一般，但一定要摆好阵型、切勿让他们偷袭到残血单位，当然直接站在阶梯口也可以阻止其刷出。治愈之木共有4处，善加龙脉可以保证全员处于健康状态。之后再全军会合，利用第7章得到破甲剑（アーマーキラー）或魔法击破重甲骑士。敌将ゾーラ虽然没有特技，但武器的必杀率较高，派高魔防的ヒノカ配合防阵上前主攻较为稳妥。




## 10章｜忍の里

想要前往两国边境的无限溪谷，途中必须穿过一片森林，这里是独立国家——风魔公国的领地。此前侥幸得生的魔道士佐拉跟了上来，想加入神威一行以报答恩情，虽然大家都不同意，但神威还是答应把他留在军中同行。突然有手里剑从暗中飞来，一行人已经被风魔忍者包围，而且佐拉表示这并不是马克贝斯的幻术。原来伽隆王许诺在击败白夜之后分给风魔公国更大的领地，忍者首领小太郎（**コタロウ**）遂加入了暗夜势力。

激战时巧突然现身，而且神情怪异，甚至对日乃香射箭攻击，明显是受到了操控。多亏了阿库娅的歌声，巧才恢复了理智。此前在国境边的战斗中，巧和龙马失散，随后无限溪谷发生崩塌，他也落入了山谷中，之后的事情就再无记忆。为何会只身一人到此，为何会攻击白夜的同伴，巧完全

没有头绪。最终，小太郎的野心随着他的战死一同覆灭，众人也在地下牢房中发现了被俘的女忍者阳炎（カゲロウ），从她的口中得知龙马还在生。原来在打探到暗夜王国内发生内乱后，龙马就前往了修瓦利艾公国，神威也决定了接下来的目的地。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 开启宝箱 | 七难即灭 |
| 龙脉效果 | 启动竹枪机关，每回合对范围内的全员造成10%的HP伤害 |
| 对话事件 | アクア&タクミ |

战前务必带上歌姬，第2回合タクミ会以敌人的身分从西侧登场，用アクア与其对话才能令他恢复常态、加入我方。此役敌人以忍者为主，他们的速度极快、战斗中经常能发动追击，而且手里剑还有降低能力的效果。初期东侧有3名敌人，只要不进入其攻击范围就不会主动出击，开战后建议就地布阵，以速度快、射程为2的角色作前卫展开防守反击，不要急着进攻。敌方袭来时切勿同时陷入2名以上敌人的火力范围，对残血单位要及时进行回复，或是将其带出危险区域。手持“风神弓”的タクミ实力极强，立刻就能成为可靠的战力。7、8、10、11回合地图南侧都会出现敌增援，诅咒师、弓箭手各1名，等把这些援兵全部解决后再转守为攻。注意树林中还暗藏着竹枪机关，在每回合行动开始前都会对其上的单位造成伤害，即使不发动龙脉，走到特定位置也会导致地形坍塌、竹枪显露。因此在进军时要快速突破，或者就干脆以歌姬的技能——“愈しの声”的范围回复效果硬扛。敌将コタロウ持有的“逆手里剑”效果为克制关系逆向，故以剑系职业对付他比较轻松。树林中的宝箱无需打完敌将再去开启，直接以飞行兵种配合忍者即可拿取，里面是珍贵的救援杖。过关后カゲロウ也加入队中。




## 11章｜海へ……

由于沿途不断遭到暗夜兵的伏击，这不禁让人怀疑队伍中是否混入了奸细，佐拉立刻成为了众矢之的，不过神威坚持相信这位前暗夜魔道士。顺利从港口出航后，天色突然转暗，伴随着暴风雨袭来的是看不见实体的敌人。幸好旋风成为了敌方飞行部队的最大障碍，白夜部队得以借助天时将敌人各个击破。就在众人以为获胜、稍微放松了警惕时，一个漏网的敌人从背后向巧发动偷袭，挺身而出替他挡下攻击的，竟是一直以来被怀疑的佐拉，巧也终于接纳了这位曾经的敌国将领。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 出现旋风、降低附近飞行部队的移动距离 |
| 对话事件 | 主角&ユウギリ |

我方的船只被大批飞行单位包围，最好把2名弓箭手都带出来。首回合立刻让ヒノカ启动最近的龙脉，旋风出现后只会影响周围飞行系职业的移动力，利于我方防守。其他人则组队向北转移，注意不要让弱小的角色被南侧的龙骑士偷袭。第2回合ユウギリ会从东南侧赶来，由主角对话便能令其加入，再为我方增添一员弓系战力。从第3回合开始敌方陆续有增援登场，直到5波援军过后全地图的敌人都会向我方冲来，战斗压力可想而知。最好在敌方包围上来前，让全员撤到地图东南，利用旋风和矮墙构筑防线——以高防的角色堵住墙与墙之间仅有的1格窄路口，后排3名弓手以特效伤害保证一击杀敌。注意敌人中夹杂着少量持魔法书的单位，敌将除了“キラーランス”外还持有“投击斧”，故后排的角色也不可大意，必要时适当后撤以求自保。只要玩家能把阵型控制在东南角，从北侧袭来的敌人不会急着飞过矮墙，而是会从旋风旁边绕，甚至会有3～5个傻愣在东北角不动，这样防守的压力能减轻不少。

## 12章｜乐园の再会

下船后到达缪兹公国的港镇，这里同样是中立国，以音乐和舞蹈闻名。谈话间一名来自白夜的妖狐锦（ニシキ）前来搭话，他为了报恩而长途跋涉到此，希望白夜的同胞能帮他一个忙。原来锦的恩人拉拉（ララ）是港镇的一名歌姬，她的母亲正病危在床，但由于今天是暗夜王伽隆亲临的大日子，不能中断表演请假回家。阿库娅主动提出代替拉拉演出，而且这也是接近敌方首脑的大好时机，若能以国王要挟暗夜方面退兵，两国的战事就能停息了。

在佐拉幻影魔法的帮助下，登上舞台的阿库娅似乎没有引起怀疑。当暗夜兵沉醉在美妙的歌声中时，神威趁机接近伽隆，却不料反而遭到了包围，原来对方早已得知这一计策，而且暗夜王也证实了白夜军中确实有奸细。就在佐拉以为自己顺利完成任务、请求国王放过神威时，却被伽隆一斧子砍倒。没有利用价值的人就不再需要，暗夜王的残酷行径让神威愤怒满怀，但伽隆的实力强劲、根本无法近身。眼见马库斯已率领增援赶到，神威只得突破重围、暂时撤退。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 主角突破 |
| 龙脉效果 | 令海面结冰、可以在上面移动 |
| 开启宝箱 | 龙の盾 |

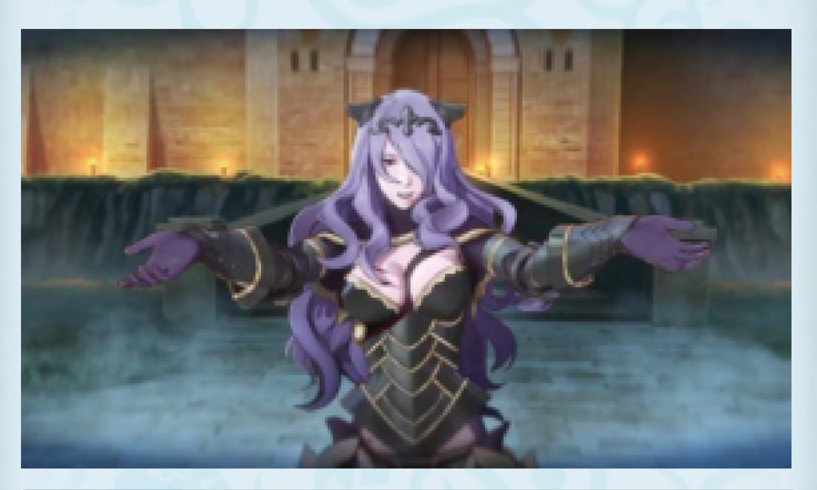
妖狐ニシキ在开战后自动加入，敌人数量众多，玩家需要突出重围、让主角到达地图北侧的脱出地点。如果只求过关的话，只需派上一名飞行系角色，与主角组成防阵后直接飞过大海很快就能到达目的地。不想放过满屏的经验值就得稳扎稳打、向南推进了。首回合先让飞行单位组队向西，击破小船上被独立的敌兵，推荐带上第10章加入的カゲロウ，她持有的“针手里剑”对重甲单位有特效；其他大部队向南移动，回合结束时マークス会率领两名陪臣从地图西侧登场，并主动向我方冲来。不用急着去跟敌方盗贼抢中央的宝箱，他在得手后会向东南逃窜，正中我方下怀。龙脉的效果发动后反倒不利于防守。

第5回合敌方全军就会开始行动，利用好船只之间狭窄的木板可以有效地阻止攻势，并配合各种远程武器展开反击，妖狐所用的“兽石”也对骑兵有特效。敌军中最具威胁的无疑是マークス，其持有的专用武器“ジークフリート”射程为2，全身毫无破绽，轻易就能秒杀我方角色。想击杀他建议在战前利用料理、道具等效果暂时提升我方角色的能力（最好能转职出上级职业），并算好移动距离，活用攒满防御槽的防阵来抵消伤害。只要能成功将暗夜王子击倒，其他敌兵就基本都是白送的经验了，敌将ガロン身边的3个重甲骑士也可以引出来击杀，但没有刻意练级的情况下不要去招惹暗夜王。如果实在敌不过マークス，就派一名高防御角色卸掉武器挡在木板前，让敌人尽皆拥堵在路口处，再由飞行单位带主角漂洋过海、向北突破即可。

## 13章｜魂は屈せず

修瓦利艾公国曾败给暗夜王国，之后就受到伽隆的残酷支配，最近一些年轻人成立起了反抗组织进行抵抗，率领反抗军的是一名英武的女龙骑士克里姆森（クリムゾン）——这也是暗夜发生内乱的情报由来。当一行人历经艰辛终于到达修瓦利艾公国时，等在那里的不是白夜王子龙马，而是妖

艳的暗夜王女卡米拉。神威向卡米拉讲述了被暗夜王利用的经过，并表示自己只是要把残虐的伽隆拖下王位，否则因他野心而丧生的无辜百姓会越来越多。谈话间里昂带着援军赶到，危急时刻反抗军的克里姆森率领大批龙骑部队逼退了暗夜兵，一直以来失去音信的龙马也正在其中。



| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 天降落雷，令范围内的全员HP变成1 |
| 访问村落 | 精灵の粉、パラレルプルフ、魔よけ、铜の和弓、秋祭、10000G |

敌方的飞龙兵团和骑兵部队会第一时间飞扑过来，建议让主力部队凭借我方初始位置北侧民房两侧的窄路口抵御敌人。同时派出1～2队高机动的强力角色、带好回复药向东推进（推荐ヒノカ），目的是击杀盗贼，否则被他们在第6回合抢先访问村落后，道具就拿不到了（不像宝箱那样还能抢回来）。触发东南的龙脉后，光头狂战士ガンズ包括周边的敌人都会受到重创，便于我方杀敌。等前期的战事结束后，先把地图中央的飞龙统帅引下来击杀，然后留一名王族角色在中央的龙脉附近待机，其他人向西北的石桥进军。注意，一旦我方踏入西侧的落雷范围，敌将カミラ也会发动面前的龙脉。因此要先骗她行动过后，再向北推进，把カミラ引到落雷的范围内，然后直接用龙脉效果削减其HP，否则会“弓杀し”特技的她比较难缠。击破敌将后剩余的敌人就没有什么难点了，过关后リョウマ、クリムゾン加入。

## 14章 | 柔く光り散りて

白夜的王族终于重新聚首，众人也决心尽快结束这场战争。附近突然发生爆炸，暗夜军已经将反抗组织的秘密根据地团团包围，“奸细”这个词再度被阿库娅提起。形势紧急，克里姆森带着一行人从密道撤离，龙马则大胆地提议直接向暗夜王国进发，毕竟一直逃避无法结束战争，总要与暗夜王伽隆做个了断。当众人走出密道时，面前就是暗夜王国边境的城砦，高耸的壁垒和数量众多的敌兵都无法阻挡白夜部队进军的步伐。

成功突破边寨后，考虑到暗夜王城很快会派出大军，巧提议先藏匿到森林中稍作休整。

当晚，神威发现阿库娅神情痛苦地倒在水中，紫色的瘴气蔓延全身。原来阿库娅身上流着某种特殊的血，平时吟唱用来激励军队的歌倒没什么，一旦以项链为媒介、唱起那首特殊的歌曲时，自身也会受到诅咒的吞噬。这首奇妙的歌是阿库娅的母亲所教，歌词与出云公王的占卜一致，拥有能让人恢复理智的神奇力量，同时也是击倒伽隆王必不可少的一环。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 发生崩塌、令敌方全员的HP−10 |

战场分为南北两个半区，南半区一马平川，北侧则是城砦。由于前期战斗压力极大，必须尽显主力出战，较弱的回复职业干脆换成补血道具，另外最好能转出上级职业。敌方的重甲骑士和持弓盗贼第1回合就开始行动，而主力骑兵团会在第2回合后陆续攻过来。建议开场就向东侧移动，击杀盗贼的同时主动引上方的4名骑兵过来。随后我方就在树林周边与敌人周旋，这样一来西侧的敌人会因为移动力的差距而变得断断续续，为防守战创造少许喘息的时机。对兽有特效的ニシキ是本章的一大主力，短兵相接时优先击杀持“手枪”的圣骑士和持弓盗贼，结成防阵的同时也需保持在支援效果内，尽量不要单兵突出。

当玩家接近城砦入口后，北半区的敌人才会现身，我方也就此转守为攻。在着手攻击重甲系的“门神”前，要先把后排的狂战士引出来干掉，其装备的是射程1～2的魔法斧。入口附近的龙脉共有3处，只需击破城砦入口的杂兵后，连续发动龙脉便能令敌方大部分单位包括敌将都变成空血状态，任我方宰割。

## 15章 | 人狼の峰

白夜部队突破国境后，暗夜方面很快就对主要的道路设下重兵把守。龙马提议走卡宴之峰，据说那是一座栖息着魔物的山峰，就连暗夜百姓都对它敬而远之，此前成功翻越的人屈指可数。但正因如此，暗夜兵才不会对其加以防范，想以最小的牺牲到达王城就必须出其不意。一行人行至半山腰时，发现这里竟是人狼的领地。神威放下武器表示自己对人狼一族并无恶意，只想通过此处。但一名人狼被突然飞来的魔法道具炸翻，上面残留着与魔剑类似的力量，一切又是暗夜的阴谋。眼见同族遇害，人狼纷纷露出嗜血的神情，战斗已无法避免。

在山顶上，神威迎来了久违的阳光。即使是终年见不到光的暗夜王国，也有这样一处能看到太阳的场所。神威立誓总有一天要让暗夜和白夜两国的国民共同分享太阳的恩惠，为了那些亲手击倒的敌人和被卷入战争的百姓，一定要取得胜利、迎来真正的和平。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 天降大雨、令敌方全体的力、速、幸运、守备、魔防−4 |

开始本章的战斗前务必把主角与スズカゼ的支援提升到A级以上，否则他在过关后会因为“剧情杀”永久离队！

此役的敌人清一色全都是近战型的人狼（ガルー），前一章从重甲骑士ブノワ手中得到的杀兽枪（ビーストキラー）成为了战斗的关键。注意部分敌人有“カウンター”特技，效果为受到邻接攻击时伤害反噬，务必用强力角色将其一击毙命，或是以远程攻击消耗。第1回合轻松解决周围的3名敌人后，就在这个山坳处展开防御，北侧的敌人虽然能翻山而来，但移动力会受到极大的限制，而且周围的两个城砦也可以提供回复。敌方的增援在第4回合结束时登场，东南的两个城砦各有1名，其余的会陆续从西南、西北和东北出现。当对方大军压境时发动龙脉，能有效缓解战斗压力。敌将フランネル带有特技“兽特效”克制我方的骑兵和妖狐，武器“超兽石”在战斗一次后会降低他自己的能力，故选择偶数回合将其引出来后再击杀会比较容易。过关后返回城池时，执事ジョーカー或女仆フェリシア加入（根据自创主角的性别而定）。

## 16章 | 欢乐の宫殿

顺利翻越卡宴之峰后，众人来到了赌博之镇马卡拉斯，巧却在此时病倒，身上出现的症状表明他得的是这里的地方病，放任不管的话甚至会死亡。治疗此病需要特殊的药草，龙马决定到附近的马卡拉斯宫殿试试运气。那是暗夜王建造的一座行宫，据说有全国一流的医师常驻，存有药剂的可能性很高。当然，宫殿内势必有大量暗夜军驻扎，危险性也同样存在。

潜入宫殿后，女仆菲莉希亚（**フェリシア**）见到了自己的姐姐芙萝拉（**フローラ**），她本想替众人取来药草，但却被马克贝斯发现。虽然击溃了暗夜军师的幻影，然而他所说的“蝙蝠（奸细）就在你们当中”让神威的心里起了波澜。经过及时的救治，巧度过了危机，稍事休养就能

痊愈。不过行踪被马克贝斯发现势必导致进军更加艰难，芙萝拉建议神威从她的家乡——冰之部族的村落走。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 开启宝箱 | 神风招来、女神の像、术书、10000G |

此役タクミ由于剧情无法出击。开场后突破重甲骑士的防线时，还需小心北侧的勇者（ブレイブヒーロー），初期的两名盗贼等他们拿到宝物后再截杀即可。第2和第5回合，北侧和东侧的阶梯会出现2名盗贼增援，他们的目标是东南角的宝箱，得手后会向东北逃窜。如果不想放过宝物就得加快推进速度，沿途阶梯中出现的敌援军也会成为进军的阻力，建议以强力的上级职业杀开血路。注意当我方到达东北区域时，对方的暗魔法师会运用身边的“魔道炮台”展开远程打击，该地图武器的基础威力为15，命中范围为十字型，在进入其火力区域时确保以魔防高的角色担任前卫，否则很快就会被打残。敌将マクベス虽然实力不俗，但魔道书“ギンヌンガガプ”有攻击一次后令魔力减半的负面效果，故针对这一特性配合预先攒满的防御槽可以较为安全地击破。

## 17章｜冰の别离

多亏有芙萝拉带路，众人摆脱了暗夜军的纠缠。龙马看穿了神威心中存有的疑虑，并告诫他身为一军之将，对部下必须有绝对的信任，这样才能得到大家的信赖，要是疑神疑鬼，反倒中了暗夜的奸计。顺利到达被冰雪覆盖的冰之部族村落后，迎接众人的不是温暖的食物，而是芙萝拉率领的敌兵，此前她在行宫里与马克贝斯交恶全是演技。

神威察觉到对方并不想战斗，故没有对其族人下狠手。原来在神威背叛暗夜后，伽隆就勒令芙萝拉找机会杀死他，否则冰之部族全体族人都将遭到处死。在两难的境地下，芙萝拉选择了保护族人、背叛主人的道路。虽然神威原谅了她，但芙萝拉却无法原谅自己，最终用自焚的方式结束了生命……

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 令湖面结冰、变为平地 |
| 访问村落 | 10000G |

初期看上去只有敌将1人，实际上访问除正北以外的村落后都会出现一波敌兵，只要把握好敌人的职业和出现时的站位，这样分批登场反倒很利于击杀。即使不发动地图中央的龙脉，等到第5回合结束时，湖面也会自动结冰并刷出一大波敌人。因此不妨在访问过东侧的两个村落后，到东北区域待机，这样等大部队一出现后优先击杀回复系职业，然后利用这里的冰壁和村落等地形御敌。待把敌方主力和敌将周边的杂兵全歼后，再去访问西侧的两个村落，援兵身上有“マスタープルフ”、“灵刀”等不少好东西。注意敌将フローラ的特技“冰の血”会在不满血状态下令间接攻击的伤害反噬，最好直接近身速杀。




## 18章｜暗夜王子レオン

芙萝拉的惨死让神威悲痛满怀，更下定了击倒暗夜王的决心。在漆黑一片的天盖之森，郁郁葱葱的树木遮蔽了天空，无论月光、星光都无法透下来，这也是其名字的由来。只要穿过这片森林，就能接近北侧的暗夜王都。不过里昂早已在此设下埋伏，伴随着幽蓝鬼火出现的，是被他所操控的大批吸血丧尸，脚下的暗黑毒沼则仿佛要把人拖入无底的深渊。但即使是这样一片能吞噬一切光芒的暗黑森林，也无法吞噬神威率领的白夜军队。

战败后里昂终于吐露了心声，虽然嘴上说着要杀死神威，但其实他仍把对方当做是兄长。陷入迷惘的暗夜王子不知道今后该如何选择，阿库娅则送给他一块水晶，让他自己寻找答案。临走前里昂告诫神威，这里没有一个人是王兄马库斯的对手。想要取胜的话，必须前往诺特尔迪亚公国、拜访传说中的虹之贤者。马库斯就是拜访了他之后，得到了某种东西，成为暗夜最强的骑士。虽然要折返大半的路程，但神威还是决定听从建议，去拜访虹之贤者，因为现在鲁莽地冲向王都，别说是暗夜王，就连马库斯那一关都过不了，想要结束战争必须要有万全的把握。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 令平地变成暗沼、每回合对暗夜以外的部队造成10%的HP伤害 |
| 访问村落 | 10000G |

本章有很多“暗沼”地形，每回合都会对其上的非暗夜角色造成10%的HP损伤，龙脉效果也是对敌方有利的，敌将レオン会积极地启动，以变出更多的暗沼。吸血丧尸的能力很弱，开战后就地迎击敌人即可，无需涉险踏入暗沼。前一章获得的“灵刀”也对魔物有特效。击杀杂兵时需注意有“复仇”、“カウンター”特技的，尽量一击秒杀、不要让技能有触发的机会。从第2回合结束时开始，直到第10回合，敌方还会陆续出现援兵。敌将在3、4、8回合会启动三处龙脉、同时引出三批援兵，只要不主动招惹，他本人直到第13回合才会出击，因此我方有充足的时间赚取经验、提升等级。レオン的两名陪臣身上都有宝物，不妨在敌将出击前先把他们两人引下来击破，将敌人尽皆消灭后再利用杀兽枪或妖狐的特效秒杀敌将。过关后城池温泉等级到达3级，イザナ加入。




## 19章｜虹の贤者

在里昂的传送之书的帮助下，一行人直接被送到了目的地——被誉为“智慧之国”的诺特尔迪亚。与路边的老人打探后得知，虹之贤者就在山上的七重塔顶层，去拜访他的人迄今为止只有4个人活着回来：第1人是白夜国王皇、第2人是年轻时候的暗夜国王伽隆，第3人是一位无名骑士，第4人就是暗夜王子马库斯。

为了寻求能击败马库斯的力量，神威等人赌上性命、毅然地进入塔内，迎接他们的是异常艰苦的战斗。而当众人推开塔顶的大门时，竟然被送回了港口处，原来先前路边的老人正是虹之贤者。经过七重塔的试炼，每个人的实力都已经在无形中得到了提升。贤者告诉神威，想要迎来真正的和平必须解开“炎之纹章”之谜，在他的指引下，巧所持的风神弓发出了神奇的光芒，兄弟两人的羁绊让夜刀神的形态发生了变化。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 开启宝箱 | 祸事罪秽、秋祭 |

名为“七重塔”的建筑分为7个区域，到达楼梯处选择“阶段”指令就会




进入相邻的区域，角色有剩余移动力的情况下还可以继续前行。由于敌方没有援军、也没有会抢宝箱的盗贼，故玩家可以稳步推进。注意敌人都是幻影兵，虽然没有特技，但它们的自身能力并不会符合一般的职业特性。比如西侧的将军，守备力只有0、魔防却高达30；东侧的法师部队魔防极低、物理守备却高得吓人。因此玩家需选择合适的角色，西侧以物攻为主、东侧以魔攻为主，有针对性地兵分两路才能势如破竹。在正中央的大屋会合后，敌方的能力就没那么极端了。敌将所在房间内的2名狂战士力量高达40，但HP仅为15，入口处的以法师系职业远距离解决，最北侧的建议以蓄满防御槽的防阵引下来干掉。敌将左右的枪圣力量和魔力皆为0，基本属于白送的经验值。过关后主角的武器也强化为“夜刀神・空夜”。

## 20章｜黑龙砦



再度被传送回天盖之森后，众人很快就找到了出口。到达黑龙砦时，这里竟空无一人，过分的平静必然暗藏着杀机，马克贝斯的幻影再度现身印证了这一切又是个陷阱——神威等人此时居然身处古代地龙“黑龙王”的腹中，城砦原本的墙壁变得犹如生物的内脏一般，武器和魔法对其都无法奏效，地面的强酸则迅速腐蚀着一切。阿库娅推测黑龙王是在某种诅咒的效果下苏醒的，她用歌声的力量解开诅咒后，城砦果然恢复了原状，众人也得以顺利逃出。

由于咏唱了特殊的歌曲，诅咒导致阿库娅的身体仿佛消失了一般，身体状况比先前看到的更加糟糕。得知最严重的结果可能是永远消失后，神威不让阿库娅再使用这种力量，但坚强的姑娘坚信这就是她的使命。为了打倒伽隆王、结束战争，阿库娅必须使用这种力量，她也跟神威约定自己绝对不会消失，因为与大家一同在和平的时代生活，是她的梦想。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 令强酸毒沼消退、变为平地 |
| 开启宝箱 | 巧者の手里剑、天使の衣、ブーツ |

本关特殊地形“毒沼”的效果同样是每回合造成10%的HP伤害，启动龙脉则可以令强酸消失，放任不管的话，则会不断涌出敌援兵。想要练级的玩家可以活用这一特性，在初期位置偏东南的区域布阵，配合歌姬的范围回复效果，击破源源不断的吸血丧尸，小心别被有“すり抜け”特技的敌人穿到后排攻击回复系职业即可。与此同时派1～2队有“键开け”特技的强力职业（推荐移动力高的络缲师）向东快速挺进，优先击破后续刷出的3名会开锁的敌人，确保宝箱不被夺走，再顺便解决沿途带有宝物的杂兵。第10回合时敌将就会开始移动，因此想要无限刷经验是不行的。BOSS对枪、剑、斧、弓、魔道书5种武器皆有利，用手里剑或暗器可以较为轻松地击杀。

## 21章｜燃える泷

在乘船驶向暗夜王都的途中，龙马收到飞马禀报——面对暗夜方面的侵略，虽然军师幸村（**ユキムラ**）指挥着白夜王国军进行了顽强的抵抗，但由于最近风魔的刺客频现，导致白夜领土内战斗不断，恐怕已无法维持太久，众人必须争分夺秒。根据先前虹之贤者所给的地图有一条近路，神威当机立断调转船头驶向“恶魔瀑布”。瀑布着火的景象让所有人都大为震惊，河水混杂着油持续不断地燃烧，一般人根本无法通过，幸好王族的龙脉之力开拓出了道路。全军踏过炽热的熔岩和怪物的尸骸，穿过瀑布后的洞窟密道，直指暗夜王都!

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 开拓前进的道路，或让周围的地形变成熔岩 |

新出场的石巨人（ゴーレム）血厚防高，而且投石攻击距离长达5格，建议派上会“人形崩し”特技的络缲师或是“灵刀”，都可以对其造成特效伤害，魔法攻击也能收到不错的效果。战场地图分为4个独立的区域，想要继续往北就得启动石像前的龙脉，但是左右两个中只有一个是正确的机关，一旦开错会导致整个区域遍布熔岩，而周围的坑洞则会在随后3个回合内不断涌出敌人，3个回合过后正确的龙脉才会再次出现供玩家启动。熔岩地形不但每回合会造成10%的HP伤害，而且会极大地限制移动力，因此建议不要贪图增援的经验值，直接选择正确的龙脉架设石桥，答案分别是：①左、②右、③右。靠近敌将后先在它的射程范围外调整好阵型，一旦我方与其交手，这片区域就会被熔岩覆盖，次回合坑洞中也会开始涌出敌人，故务必尽快将其击倒。

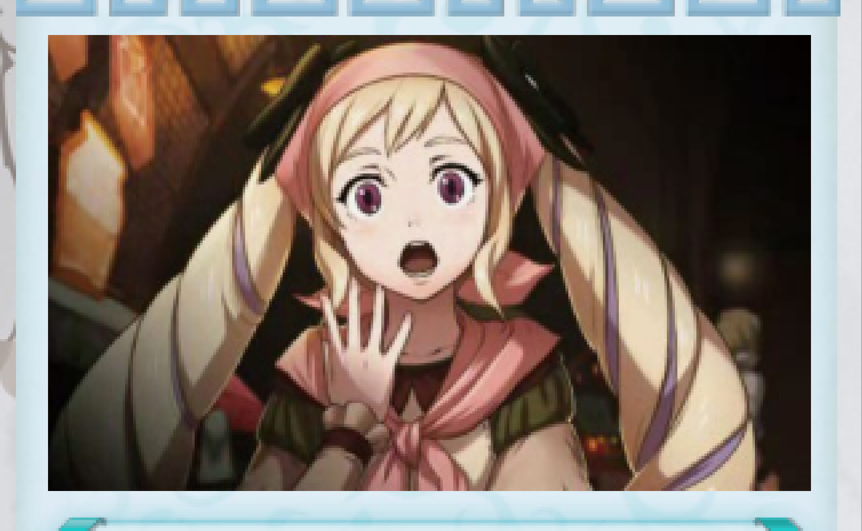



## 22章｜死したる王都

神威终于回到了暗夜王都，由于附近有盗贼和吸血丧尸等怪物出没，城中几乎没有人走动，显得格外寂静。暗夜国境内暗无天日，因为食物和光明引发的争斗从未停息，侵略他国也是为了生存而不得已采取的手段。亲眼见识了一切的龙马许诺，在白夜夺取战争胜利、自己继承王位后，首先要做的就是把粮食分给暗夜百姓，创造一个没有憎恨的世界。话音刚落一伙盗贼突然杀出，为首的阿修罗（**アシュラ**）竟然是曾侍奉过白夜王家的甲贺族人，在甲贺公国被风魔消灭后，流离失所的阿修罗辗转来到暗夜王国沦为盗贼。得知龙马的真实身分后，阿修罗希望白夜王子日后能够帮忙重建甲贺公国，他也带众人前往了王都的地下街。

地下街异常热闹，百姓们都生活在此，与死气沉沉的王城形成鲜明对比。神威更是与艾丽泽不期而遇，身为暗夜王女的她竟然一副卖花姑娘的打扮。原来当神威离开、战争爆发后，暗夜王族之间的谈话越来越少，大臣和士兵们谈论也都是战争的话题，这让艾丽泽觉得无比寂寞，于是她从秘密通道跑到地下街，帮乳母卡西塔（**カシータ**）卖花。据艾丽泽所说，最近父王变得越发奇怪，只要有一点不满意就会杀人，还经常眼神空虚地眺望着远方。暗夜王年轻时拥有身为一国之君的威严和魅力，而且丝毫不残忍或恐怖，也没有侵吞他国的欲望。从王妃仙美（**シエンメイ**）去世后，伽隆就仿佛变了一个人，还在房间里立起一尊奇怪的石像。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 回复范围内的我方全员的HP |



开战时我方就处于敌人的包围圈之中，建议至少派上1名法师和1名使用暗器的职业，首回合立刻向南移动清掉附近的敌人，利用这里的魔道炮台和暗器炮台对北侧过来的敌人展开远程打击。注意2～4回合结束时地图南侧都会有援军出现，而且炮台是无法致死的，故其他部队要确保击杀敌人的效率。南侧的战事结束后全军向北推进，把敌人引下来再打，不要急于冲入对方的弓炮台射程，第7回合敌将周边还会出现最后一波增援。守备力高于20的角色可凭借龙脉的回复优势在中央与对方硬拼，正面交战的同时玩家还可以分出两支飞行部队，绕过东、西的民房突袭炮台后的弓箭手。敌将アシュラ的弓箭射程为3，将其引下来后近身围攻即可，过关后他也成为同伴。城池中络缲人形天・地・人任意一个等级到达3级，ユキムラ加入。

## 23章｜暗夜王女カミラ

在阿修罗的带领下，白夜部队进入了迷宫一般的地下密道。神威和艾丽泽同行的景象在暗夜的士兵看来，就好像是艾丽泽遭到了挟持，卡米拉很快率领着4名陪臣赶来救援，两军在地下道狭路相逢。艾丽泽对王姐说出了自己的想法，她并没有打算背叛暗夜，只是希望早日结束战争，因此想返回王都尝试游说并打动王兄和父王。神威则表示在战争结束后希望暗夜和白夜缔结友好关系，这样自己就能作为白夜王子、同时也是一位朋友的身分回到姐姐身边。一直都很重视亲情的卡米拉其实也抱着同样的理想，如果能迎来和平，兄弟姐妹们就能重新聚首，幻想着这一美好景象的她失去战意、终于放下了利斧。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 对范围内的我方造成10点HP伤害 |
| 对话事件 | 主角&エルフィ、主角&ハロルド |

本章的地形对我方非常不利，敌将カミラ面前有3处龙脉，对应左中右3条水道，发动后会摧毁水道上摆放的建筑，并对我方单位造成固定的伤害。准备阶段就要把我方角色两两组成防阵，尽快冲入水道之间的狭长过道，这样才能避免龙脉的打击效果。西侧的过道可以容纳4组单位，建议放3组，用强力角色卡住过道路口，中央留一个空位，以便调整阵型。第5回合开始水道口还会陆续出现援兵，等把飞行部队击溃后再向北快速进军。用主角与エルフィ、ハロルド任意一人对话，两人就会变成绿色的友军（并不会加入）。接近西北的敌将后她就会主动攻出来了，建议先用速度高的角色把她身边的ベルカ&ルーナ引下来，否则被勇者系武器形成4次攻击的话威胁极大。

## 24章｜星龙の泪

密道出口的位置让众人大吃一惊——这里是暗夜王城的练兵场正中心，神威等人立刻陷入了敌军的重重包围！此时冈兹已然升任为近卫队长，但残暴的性格依旧。虽然白夜的部队个个都是精英，但毕竟数量相差巨大，神威一时疏忽被冈兹偷袭，危急时刻星龙莉莉丝突然现身、英勇护主……所谓“擒贼先擒王”，在击倒恶贯满盈的冈兹后，暗夜兵也纷纷缴械投降。然而无论樱和艾丽泽怎么使用治疗杖，莉莉丝的伤势都无法复原。临死前，莉莉丝恢复了人形，对于一直憧憬着神威的她而言，在一旁默默帮助神威的每一天都是美好的回忆，能死在对方的怀中更是莫大的幸福。伴随着漫天飘舞的雪花，少女带着幸福的微笑与世长辞……神威在龙马的激励下重新振作，因为战斗还未结束，无论多么痛苦或悲伤都必须忍耐，只有以一颗坚强的心才能回应莉莉丝的期待。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 出现旋风、降低附近飞行部队的移动距离 |




今后返回城池时就再也见不到星龙リリス了，不过供奉祭品仍旧可以令其升级。此役又是我方身陷重重包围的不利局势，开场建议用魔防高的角色启动右侧的龙脉，移动力高的角色负责左侧的龙脉，其余主力向南速攻，突破将军组成的人墙，次回合拿下魔道炮台。随后我方就在这个炮台两侧摆下阵型拒敌，从两翼过来的飞行单位会受到旋风的影响，我方预留两名金鵄武者即可在他们靠近前秒杀。敌方援军从第3回合开始，一直持续到20回合结束，因此要有足够的耐心化解攻势。转守为攻时以飞行职业快速突入对方的魔道炮台射程，再换人一举歼灭周围的残兵，东侧有一个勇者身上的“屠龙剑”建议拿到，敌将ガンズ持有勇者斧但不会移动，他身前的3个狂战士可以用魔道炮台炸残，然后再配合魔法攻击远程解决。

## 25章｜蝙蝠の正体

巧突然受到不明力量的控制、挟持了身边的阿库娅，原来他才是马克贝斯所指的“蝙蝠”，一直以来神威等人的行踪也是由他泄露的。卑鄙的暗夜军师本打算以此挑拨离间，让众人自相残杀。不过神威始终相信着弟弟，这份信任令操控之力有所减弱，阿库娅则抓住机会唱起歌谣，让巧恢复了神智。阴谋破产的马克贝斯一败涂地，眼见形势不妙立刻换了一副嘴脸，向神威跪地求饶，并把一切责任都推到伽隆王身上。此时里昂骑马赶到，用魔法了结了这个暗夜的耻辱。跟随水晶的指引前往无限溪谷后，里昂已经明白神威要做的是真正的正义，但身为暗夜王子的他不会再出手相助。神威也不再迷茫，为了一路上牺牲的同伴，也为了活着的人共同的愿望，他将以战斗终结战争！

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 吹起腐蚀之风，破坏范围内敌人的所持品 |
| 开启宝箱 | 残心、大祭、ブーツ、水车 |

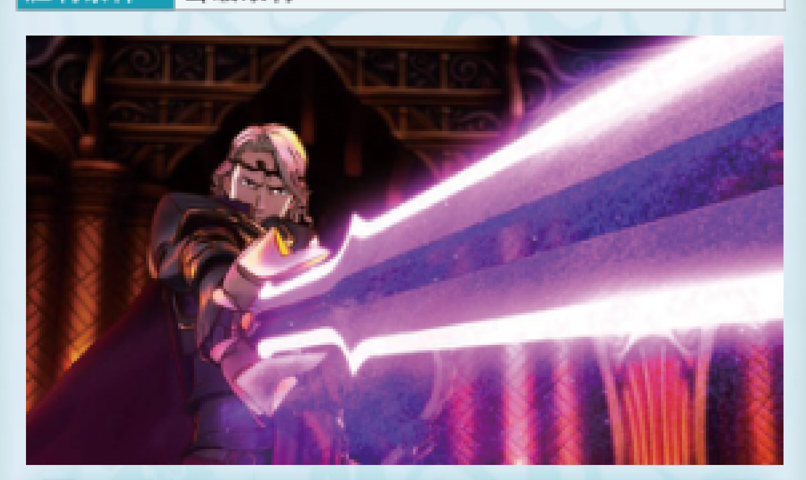
本章并没有抢宝箱的盗贼，玩家要小心的是持有“ドロー”的敌人，他会把我方拉到身边，然后由周围的敌兵一举围杀，一定要留意该杖的效果范围（绿色表示）。首回合先击破北侧的4名敌兵，并在两堵墙之间布下阵型，1～6回合西南和东南角都会有骑兵登场，利用他们出现的时间差逐波击破后，东北和西北阶梯处刷出的敌援军也就差不多到达了，依旧是在这里与其展开周旋。向北反击时对方的两门炮台威力高达30，建议选一名高速度的角色配合回避率提升的武器，站在“ドロー”的极限位置，引诱对方下来拉人，如果成功闪避就继续向南撤退，诱敌深入再一举击杀。发动中央龙脉能破坏敌人所持的所有武器、道具全部破坏，虽然没有武器的敌人仍可以使用炮台，但炮台不会致命，手无寸铁的杂兵也就任人宰割了。回收宝箱、全体休整后便可以向敌将发起冲锋，マクベス有“复仇”特技，攻击时要把反噬伤害也算在内。

## 26章｜暗夜王子マークス

伽隆王的王座近在咫尺，马库斯仗剑挡住了众人的去路。虽然白夜军势如破竹，但只要还没击倒眼前这个敌人，胜利就无从谈起。为避免无谓的牺牲，马库斯提出与神威单挑，堂堂正正地一决胜负。即使艾丽泽极力劝阻，两人之间的战斗还是无法避免。经过长时间的锻炼，神威的实力早已今非昔比，但面对强大的马库斯始终处于下风。就在激战的关头，一个小小的身影冲了出来，挡下了暗黑剑的攻击。“保护所爱之人的不是剑，而是温暖的手和泪水……”拼命想阻止王兄们战斗的艾丽泽，死在了马库斯的剑下。没能保护艾丽泽让神威悲痛万分，但至少要守护她最后的希望——结束这场充满悲伤的战斗。

虽然击倒了强大的马库斯，但神威明显地察觉到王兄有手下留情。马库斯作为暗夜的第一王子与其他弟妹不同，立场让他没有选择的余地。他本来是真的打算杀死神威、取得战争胜利的，然而心里残留的最后一点“兄长”的感情不允许他这么做。自己没能为暗夜王国带来和平，但马库斯坚信神威能带暗夜迎来曙光。

| 胜利条件 | 击破敌将 |
|---|---|



主角和敌将マークス在地图正中的小房间单挑，此前有悉心培养的话，甚至1回合秒杀暗夜王子都不成问题，即使实力不相伯仲，我方大部队速杀掉堵门的将军后，也可以进入房间提供支援。如果想全灭敌人，就准备一些调合药让主角自己回复，集中大部队的全部兵力向东、西任意一侧移动，利用窄道口御敌就能化解兵力上的差距了。此役敌方没有增援，杂兵身上也没有什么好道具，适当注意持勇者系武器的ラズワルド和ピエリ即可。

## 27章｜暗夜王ガロン

因为暗夜王挑起的战争，迄今为止已有无数人牺牲了宝贵的生命。在听到马库斯和艾丽泽的死讯后，伽隆却只是觉得失去了两枚好用的棋子，他还趁机抓了阿库娅作为人质，要挟众人投降。任凭神威如何猛攻，始终无法伤及对方分毫，不想再看到任何人死亡的他渴求更为强大的、能够保护一切的力量。此时，雷神刀和夜刀神之间发生了共鸣，夜刀神的形态再度发生变化，强化后的攻击对暗夜王终于奏效。

手持名为“夜刀神・白夜”的神器，神威率领着众人击倒了不可一世的暗夜王。然而被打倒在地的伽隆突然化成了龙形，继承了古代龙之血的他果然也能够变身，而且体型和力量都大得惊人，一击就把夜刀神拍得粉碎。眼见龙马和巧双双败下阵来，神威挺身而出挡下了伽隆的攻击，随后便失神倒地……

| 胜利条件 | 击破敌将 |
|---|---|

本章过后会直接进入最终章，中途不能返回城池，故准备工作一定要做充分，素材和金钱都用于武器炼成以及买成长道具吧。

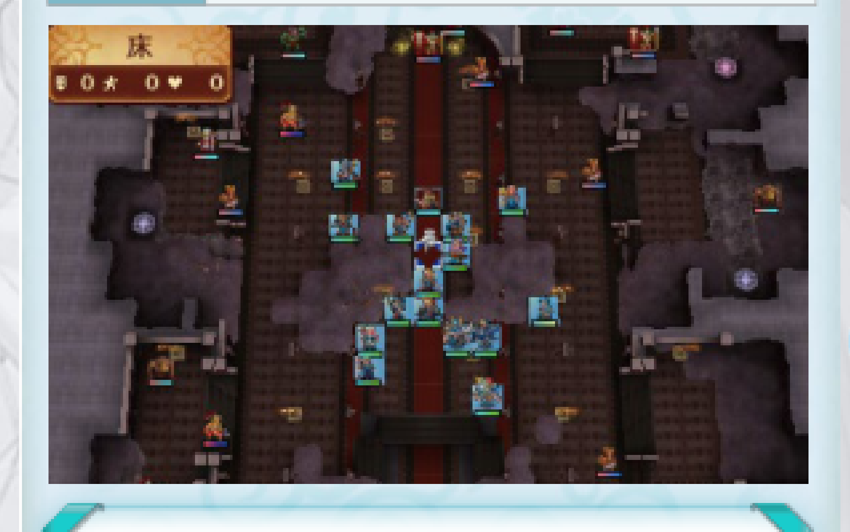
主角的武器在战前自动强化为“夜刀神・白夜”，敌方没有援军，不过多是精兵强将，且不少都会随着回合的进行主动冲过来。建议首回合就集体向东侧移动，目标是在第2回合冲入侧翼的小房间，这样防守起来会轻松不少。当持有“ドロ-”的骑兵冲下来时，要主动把阵型推出去，进入她的攻击范围，这样对方会优先用魔法攻击而不是拉人，只要保持阵型的完整性就不会发生意外。敌兵数量锐减后也不要大意，中央的狂战士会“复仇”、“カウンター”、“剑杀し”特技。ガロン的武器射程长达3格，“龙鳞”特技更是强得逆天。玩家可以先拼一下“祸事罪秽”的效果，如能命中可以直接令他的HP最大值削减一半，利于我方一回合秒杀。

## 终章｜暗の去り行く暁

在昏迷之际，神威仿佛回到了昔日北之城塞自己的房间，芙萝拉、莉莉丝、艾丽泽、马库斯分立两旁。现在这样有众人陪伴就是莫大的幸福，神威甚至觉得哪怕一辈子都被限制在城塞内也无所谓了。在大家的提醒下，他终于察觉到这一切只是幻觉，同伴们仍在和伽隆苦战并相信着自己。当战友们鼓舞的话语一句句传达到耳边，望着逝去的人们微笑着守护自己，神威终于重新振作，夜刀神也恢复了原状。亲人之间的浓厚羁绊、同伴之间的相互信任让神威的内心和手中的刀都无比坚定，不会再被折断。在高亢的歌声中，神威彻底击倒了暗夜龙，如同一道曙光驱散了整个世界的黑暗。但阿库娅也因为消耗过大，被诅咒夺去了生命……

一切告一段落，龙马继承王位、成为新任白夜国王，暗夜方面则预定由里昂继位，双方也缔结了永久和平条约。今后两国将同甘共苦、相互扶持，不但要分享阳光、粮食，还要分享喜悦与悲伤。每个人都坚信着各自所选择的道路，共同迈向和平的未来!

| 胜利条件 | 击破敌将 |
|---|---|
| 龙脉效果 | 令指定范围变成死地，每回合吸收我方的HP并回复暗夜龙 |



最终战的地图四周有大量的召唤阵，从第5回合结束起源源不断地出现增援。暗夜龙面前有4个龙脉，发动后除了会蚕食我方部队的血量外，吸收的HP全部会补给BOSS。综合以上两点，持久战绝不可取，玩家要考虑速攻战术。准备阶段先集结一下兵力，首回合就冲向王座下的路口，并让剑系角色断后，这样左右包夹上来的敌人只有狂战士，而暗夜龙在彻底启动4个龙脉前不会主动攻击，故无须担心。第2回合就不用管杂兵，直接发动总攻。暗夜龙的速度为32，用“速さの叫び”应援将我方主攻角色的速度提升到37以上，能发动追击后效率会更高。屠龙剑对它并没有特效，主角的夜刀神・白夜以及兄弟的雷神刀、风神弓都能输出稳定的伤害，配合歌姬的再动效果速战速决吧!

# 暗夜路线

## 6章｜暗へと进みゆく

虽然亲眼见识了暗夜王的卑鄙做法，目睹了白夜国民遭到蹂躏的惨状，但神威还是选择站在暗夜一边。即使马库斯等人与自己并无血缘关系，然而长久以来建立起的情感羁绊让他无法背叛这些一直支持自己的家人。神威打算找伽隆王问清事情的真相，因此他必须返回暗夜王都。作为白夜的王子、手持白夜的“夜刀神”，却要向血脉至亲们挥刀让神威无比难过，但他坚信在暗夜一侧定能找到结束战争的方法。

| 胜利条件 | 击破4名敌人 |
|---|---|
| 龙脉效果 | 令河流干涸、变为平地 |

开战时女仆/执事前来支援，本章只有

他和主角可以拿到经验值。由于目标是任意4名敌人，故追求简单过关的话リョウマ可以放置不管，我方マークス带着特效药足以保证自身安全。首回合先全体向南，用レオン把ヒノカ引过来，第2回合击杀天马后，以4名角色近身十字围住タクミ，这样他就无所作为、任人宰割了。桥对面的两名敌人实力都很弱，如果想击倒リョウマ赚取更多经验值，就不要放他靠近サクラ。大部队与マークス会合后组成攻阵，先用エリーゼ的"フリーズ"杖降低白夜王子的回避率，再由暗夜王子主攻（其他人出手会被反击致死），计算好残余血量最后由主角击破。

过关后"城池"系统开启。由于在不买DLC的前提下，暗夜线能够经历的战斗有限，故建议优先挑几个角色集中升级，尽早转职才利于冲破难关。

## 7章 | 闻こえざる启示

神威与暗夜的手足们一同回到了暗夜王都，伽隆对他的回归却没有半点喜悦之情，甚至还怀疑他是为了暗杀国王才假意归来的。面对伽隆和马克贝斯的质疑，神威先提出了自己的疑问——魔剑爆炸是不是暗夜王早有预谋，自己是否只是他阴谋下的一颗棋子？恼羞成怒的伽隆矢口否认，并要马库斯处死神威，在王族们的苦求下，伽隆表示处决与否由异形神海德拉（ハイドラ）决定，这莫名其妙的话语连马克贝斯都摸不着头脑。在对着天花板上的石像喃喃自语一阵后，伽隆的态度突然一转表示可以放过神威，但他必须去平定冰之部族的叛乱。只要神威能独自完成这个任务，就会像以前一样以王子的身分重新接纳他。

经过天盖之森的死灵之沼时，孤身一人行动的神威被吸血丧尸包围，多亏塞拉斯、艾丽泽等人陆续赶来才击退了怪物。原来是马库斯骗过暗夜王的耳目，悄悄把这些增援送出城的。不过这一切都被马克贝斯看在眼里……

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |

敌人全是吸血丧尸，它们的真正威胁在于"蛇毒"、"四牙"效果，一次战斗没能将其击倒的话，特技会逐渐消耗掉我方的血量。首先依旧是双人组成防阵提升速度，第2回合让主角以反击击倒西侧袭来的2名敌人。第3回合开始时サイラス和妹妹エリーゼ加入，回复得到保障后主角就可以安心向南反击击杀杂兵。第4回合开始时ハロルド、エルフィ同样会从东侧赶来，人员齐整后建议往北侧移动，这里的过道只有1格，我方可以凭借高防御的重甲骑士守住一侧，由主角负责另一侧，エリーゼ的特技能减轻邻接同伴的伤害，持有"手斧"的斧战士也可以在后排提供输出。敌将的特技"守备队形"效果为禁止发动追击，最好以攻阵展开连携攻势。

## 8章 | 冰の村の少女

冰之部族的村落被皑皑白雪和强烈的暴风雪所包围，而且越接近村庄、气温就越低，渐渐抵御不住寒冷的神威意识模糊地倒在雪地中。幸亏族长库利亚（クーリア）及时出现，他才没有冻死在荒野。族长认识夜刀神，据他们部族所传承的记录，这是能拯救世界的传说的勇者之剑。不过谈话很快就被打断，族长的女儿正是侍奉过神威的女仆芙萝拉，因此身分无法再隐瞒，天真无邪的艾丽泽更是暴露了他们此行的目的——镇压冰之部族的叛乱。

战斗很快便宣告结束，神威并没有取村民们的性命，还让艾丽泽给大家疗伤。神威希望能与库利亚达成和解，而他自己则会尽力改变暗夜王国的一些做法，今后争取让冰之部族自治。神威的诚恳打动了库利亚，对方也相信他就是能改变世界的勇者。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 令冰面融化、变成湖水1回合 |




地图上共有5座村庄，敌人每访问一处就会出现一波援军，而由我方访问除了能阻止增援出现外，访问3座以上的前提下过关才可以得到最多的10000G奖励，因此考验玩家在经验值和金钱之间的权衡。东北村庄的增援一般无法阻止，开战访问东南的村庄后建议往西移动，与第2回合在这里登场的我方援军オーディン和ゼロ会合。龙脉可以延缓敌军到来的速度，但是也会拖慢我方访问村庄的步伐，故想赚钱的话就先不要发动。让魔防最高的ゼロ站在湖边引西岸的暗魔法师过来，第3回合全员冲上冰面，第4回合就可以到达西南的村庄了。由于第6回合枪兵正好能访问西侧的村庄，如果骑兵来不及赶到的话，就需要用エリーゼ的"フリーズ"定住他，然后再由高机动部队抢先访问。我方全员到达西岸即可发动这里的龙脉，延缓敌军的攻势，随后就在这里迎战陆续到来的杂兵。フローラ不会移动，但她会用"フリーズ"限制我方的行动，切勿让角色落单、身陷困境。敌将クーリア的能力和特技相辅相成，武器是吸血魔法，还是推荐用ゼロ配合防阵提升魔防后再与他交手。

## 9章 | 再びの试炼

虽然神威没有造成任何伤亡就镇压了叛乱，但终究没有按照暗夜王的要求，一个人独自完成。马克贝斯想趁机以"违背神谕、触犯神怒"的借口对神威处刑，但暗夜王族的兄妹们极力求情，甚至把过错揽到自己身上。伽隆也就不再追究，并且又给了神威一个任务——压制诺特尔迪亚，将公国内的白夜军尽皆铲除。

途径黑龙砦时，这里已经被白夜军占领，而且阿库娅竟然被关押在此。原来战争爆发后，作为白夜王族的神威投靠暗夜让白夜国内议论纷纷，任何与敌国有关系的人都不再被相信，舆论的矛头直指暗夜出生的阿库娅。虽然龙马等人尽力维护，但阿库娅还是被白夜兵抓到了这里。顺利获救后她也决定跟神威一同行动，一起寻求结束战争的方法。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 压制目标 |
| 龙脉效果 | 天降酸雨，对范围内的全员造成伤害 |
| 对话事件 | 主角&ニュクス |
| 开启宝箱 | 七难即灭、青铜薙刀 |

アクア独自一人被孤立在城砦东南角，她没有任何武器，这里的武士会来回巡逻，保持在他警戒范围外移动可以伺机打开宝箱，颇有潜入游戏的味道。歌姬拿回武器后也不要硬拼，就在东北角龙脉边待机，待巡逻士兵走入效果范围时立刻启动，用酸雨对中央的敌人造成伤害。我方主力部队则向东南移动，同样先不要惊动敌人，主角找ニュクス对话可令其加入。随后根据提示，将城砦南侧有裂纹的墙壁砍开，在缺口处把附近的敌人引过来逐一围剿，虽然略为耗时，不过安全系数很高。注意当玩家进入中央区域时，周围的阶梯处会刷出一波援兵，优先击破东南的弓箭手，并与歌姬会合、配合再动效果击杀后续的敌人。敌将身边的弓箭手可以引到墙边击杀，过关前不要忘了北侧宝箱中珍贵的救援杖，同样可以砍开墙壁过去拿取。

## 10章 | 望まぬ再会

要前往诺特尔迪亚公国必须乘船，当众人到达港镇迪亚时，白夜军已经向这里挺进，率领先头部队的正是王子巧。神威合理利用地利优势和兵器布下防线，然而双方数量上的差距还是在持久战中逐渐体现出来，幸亏卡米拉瞒着暗夜王、率领两名陪臣赶来助阵，才顺利

守住了阵线。此役虽然失利，但巧坚称暗夜无法击倒他的王兄，因为龙马曾经从虹之贤者那里得到过强大的力量。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 防卫绿色区域直到11回合结束 |
| 龙脉效果 | 令海水退潮、变为平地 |
| 访问村庄 | 10000G、逆金棒、マスタープルフ、龙の盾 |

迄今为止最艰难的一场防守战，敌人会从西、南、东三个方向攻来，2~7回合结束时还陆续有援军赶到，玩家需要坚守住阵地不让对方冲进北侧的绿色区域，而且地图上4个村庄都有不少好东西，想全数回收难度也会进一步加大。到本章时队伍中最强的一般是主角，推荐用重甲骑士与其组成防阵提升防御力，开场就向东南走、挡住矮墙边的缺口，弓炮台自然是交给ゼロ，但最好把アクア放在其身边。西侧初期有矮墙阻挡敌军，可以先派エリーゼ过去回收宝物，魔道炮台交给一名法师负责。东北需要派2~3同伴前往，目的是访问村庄并尽快干掉2名弓箭手，以防这里的弓炮台为敌方所用（舍得用“パラレルプルフ”也可以横转出一个弓箭手，把这里的炮台利用起来）。第2回合在两门炮台的夹攻下，南侧的2名忍者和2名枪术士会被打成残血，但切记让歌姬发挥再动效果，把ゼロ往回撤，否则在忍者的轮番攻击下他很难生还。坚持到第3回合カミラ就会率领2名陪臣赶来支援我方，持剑的佣兵ルーナ准备好站在西侧桥头抵御破墙而来的鬼人，ベルカ配合同伴击杀行动迅速的天马武者，外围的两个村庄只有靠实力强劲的カミラ姐姐强行访问了。第7回合时敌将タクミ会发动龙脉效果，让海水尽皆流干，ヒナタ和オボロ也会开始行动。如果各条防线感觉吃紧就放弃南侧的弓炮台、适当向北侧退守，由カミラ断后以反击削减敌人数量（尤其要以飞行部队为优先目标）。东北侧只需卡住矮墙和杂物之间的通道就能把大部分步行职业堵在下面，必要时用エリーゼ的“フリーズ”定住敌人也很可能是决定成败的关键。

## 11章 | 虹の贤者

几经周折终于在诺特尔迪亚靠岸，奇怪的是附近却看不到白夜兵的身影，打听后得知白夜军为了保护什么人前往了虹之贤者所在的山峰。曾有来自各地的猛士试图挑战山上的七重塔，但生还者寥寥无几。神威对虹之贤者一事非常在意，如果能获得结束战争的强大力量，不论多么艰难的试炼他也打算一试。

当众人进入七重塔时，日乃香率领的别动队果然已经先一步到达，神威下令不许杀死白夜兵，减少无谓的牺牲，这一作法也感染了白夜忍者凉风。在塔顶神威见到了传说中的虹之贤者，所谓的贤者赐予的力量其实就是来访者在试炼中自己锻炼出来的。贤者也告诫神威，解开“炎之纹章”之谜是他的宿命，这也是迎来真正和平的方法。今后遇到志同道合的暗夜勇士时，夜刀神就会变化出全新的形态。正当神威打算回国禀报时，马克贝斯的幻影突然现身并传达了暗夜王的追加命令——杀死虹之贤者。神威无法做出这种泯灭人性的事，但再度违抗王命只会遭到处刑。正在两难之时，贤者表示自己已经活了太久，本来就打算在给予神威指引后结束生命，他相信神威温柔的内心终能带给世界五彩的光亮。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 开启宝箱 | 精灵の粉、ウィークネス |

七重塔被白夜军占据了6个区域，每个区域基本都是同一个兵种，其中忍者、弓箭手、鬼人、诅咒师、天马武者部队都由特殊角色带队，不过他们都只会守在原地不动。因此每进入一个房间，只需先把杂兵分别引出来击杀，再围攻队长即可。西北的忍者部队比较麻烦，“切り込み”特技在主动攻击后会令我方移位，导致连续被拖入敌方腹地直到围殴致死。建议先全军围在下层的阶梯前待机，由防御最高的カミラ上楼探路，待忍者杂兵全部攻出来后，下层的大部队再一拥而上一回合解决战斗。向东侧推进时注意避开“祸事罪秽”的效果范围，否则HP最大值减半会严重影响后续的战斗。アサマ拥有“カウタンー”特技，应配合远程武器秒杀他。敌将所在区域的天马武者都不会移动，可以用“弓箭手秒杀+歌姬再动/骑士救出”的战术无伤解决掉周边3个，ヒノカ会“翼盾”特技、对飞行特效免疫，还是用强力角色结成攻阵猛攻吧。过关后スズカゼ决定加入我方。

## 12章 | 昏き企み

归国途中艾丽泽突然病倒，从症状来看是岛国特有的地方病，如果不尽快治疗有可能危及生命。治疗这种病的药草只有白夜有，此时马克贝斯传来命令，要众人去马卡拉斯行宫稍事休息。该行宫有王国首屈一指的医师常驻，并储存着来自世界各地的药剂，应该能有治疗地方病的特效药。出人意料的是，龙马竟然已经率领白夜军占领了行宫，他表示如果神威能回归白夜就立刻退兵，但显然这是不可能的。在奋力突破包围网后，龙马果断撤退，阿库娅也找到了救治艾丽泽的草药。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 16回合内主角突破或击破敌将 |
| 龙脉效果 | 引发地震，破坏所有的药罐 |
| 开启宝箱 | アーマーキラー、5000G |

エリーゼ因剧情限制无法出战，不过开场也有ラズワルド和ピエリ前来支援。宫殿中充斥着大量的药罐，“良药”的效果有：①角色的HP回复30%；②本章随机一种能力+4；③本章随机两种能力+2。“剧药”的效果为：①角色的HP削减30%；②本章随机两种能力-5（随着回合的进行逐渐恢复）；③本回合移动力为0、回避-20；④本回合无法使用魔法或杖；⑤本章HP最大值减半。我方只要击破药罐，以上随机效果就会对周围2格范围内的单位生效（组成防阵的话仅对前卫有效）。开场后玩家可以先集结部队，利用面前的良药罐提升能力，这样初期庭院的战斗就非常轻松。攻入中央区域时要小心，这里有4个良药罐挡路，建议打掉最下方的药罐，然后让高守备力角色堵在药罐所处的路口，侧面辅以远程攻击职业协助，打残对方的忍者部队后次回合一波带走。注意カゲロウ的武器对重甲有特效，不要让エルフィ当肉盾，而且她还有“忍法车返し”，最好不要以手里剑发动攻击。

地图中央的龙脉效果能同时破坏地图上所有的药罐，药依旧会生效，是否发动取决于玩家的后续战术思路。如果只求让主角突破北侧不妨发动龙脉，这样能在一定程度上削弱杂兵，同时提升进军速度；若是想挑战敌将リョウマ则建议不发动，否则本身就很强的他再配合身边的两个良药效果会更难缠。笔者选择不发动龙脉。继续向北进军时要小心有“切り込み”特技的药商人，追求进军速度的话建议选择非主战角色击破剧药罐以身试毒（可以战场存档的话不妨利用S/L大法），然后全军涌入先以远程攻击杀敌，再利用中央的良药回复HP、提升战力。此时地图西南和东南会刷出一波援军，此前没破坏药罐就能大大延缓他们的进军速度。进军时注意西北“フリーズ”和东北“ドロー”两支妨碍杖的效果范围，被禁足的角色可以通过“防阵”转移到同伴身上继续移动。冲破重重阻碍到达敌将身边后，再根据剩余时间和自身实力判断如何应对。リョウマ有“秘传书”在身但实力超群，想击退他最好在战前利用道具和料理暂时提升主角的能力，实在打不过的话就回收两个宝箱后尽快突破吧。

## 13章 | 反乱镇压




返回暗夜王城时得知修瓦利艾公国爆发了小规模的叛乱活动，伽隆指派的下一个任务正是让神威前去镇压。不过暗夜王对归来

的阿库娅态度冷淡，这令人颇为费解。当神威率领着正规军抵达修瓦利艾时，巧已经带着白夜军队赶来支援叛乱军首领克里姆森。数次败北让巧恼羞成怒，原本温柔的他立誓不惜使用任何手段也要杀死神威，性格上的变化让阿库娅产生了些许怀疑。

本以为叛乱平息后任务就算告一段落，不料冈兹突然在城镇中大开杀戒，他奉伽隆王的命令斩草除根，包括女龙骑士克里姆森在内的抵抗军尽皆遭到杀害，甚至连平民百姓与尚未逃走的白夜兵都不放过。眼前的景象惨不忍睹，愤怒的神威质问卡米拉究竟哪一方才算是正义，但卡米拉表示如果忤逆父王，就连她这个亲生女儿都有可能被杀。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 访问村庄 | 5000G、マスタ-プルフ、术书、圣なる枪 |

此役敌方有大量重甲单位，前一章得到的破甲剑、爆炎手里剑以及法师职业可以大有作为。开场即刻向东解决掉3名重甲骑士，注意不要引到河对岸的敌兵。第2回合结束时シャ-ロッテ和ブノワ从北侧赶来增援我方，他俩正好配合大部队击溃西侧袭来的3名诅咒师，注意控制阵型，河对岸的飞龙骑士也会在本回合载着重甲骑士到来。第3回合结束时西南角会有1名盗贼增援，他的目的是破坏村庄，幸好移动力低下，在第10回合才会到达。建议玩家加快进军步伐向西，以ゼロ引诱诅咒师上来反击击杀，随后立刻冲过桥头。在吸引中央的ユウギリ时不要用骑士当诱饵，该小队配有2把杀兽枪，清掉这一队骑兵后便可截杀盗贼。随后先向东击溃タクミ小队并回收道具，在拿取“术书”的村庄南侧布阵吸引敌将。一旦クリムゾン展开行动，次回合开始时西北会刷出3名飞龙骑士，东南出现的3名轻骑士正好就处于我方布阵的位置，便于第一时间击杀。

## 14章｜乐园の歌声

对暗夜王的残暴怀着种种质疑的神威，前往缪兹公国与父王会合。伽隆每隔一段时间就会到此来欣赏演出，不过这一次在听到蒙面歌姬的歌声后，暗夜王的身体似乎发生了异样的反应。马克贝斯当即下令逮捕歌姬，此时白夜的刺客也趁乱杀到。一场混战过后，众人没能抓到对国王“施加诅咒”的




歌姬，伽隆干脆下令将缪兹公国的所有歌姬全数处死，宁杀错勿放过。神威质问伽隆，这种滥杀无辜的作法即使让暗夜王国取得了胜利，其他国家对本国的不信任感也会大大提高。伽隆则不以为意，只要能征服白夜王国，不论采取什么手段都是值得的，至于那些不信任的人，杀掉即可。

神威还想争辩，被里昂强行拉走。弟弟劝说即使不认同这些做法，在表面上也决不能展现出忤逆国王的姿态，但是可以暗地里采取一些手段；比如故意搜索错误的地方，给歌姬们逃走的时间；或是在歌姬们被处刑前，亲手“结果”她们。兄弟俩心意相通，里昂手中的魔法书突然发出光芒，神威的夜刀神也产生了共鸣和变化——这就是虹之贤者所说的“夜刀神・长夜”。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 对话事件 | 主角&フランネル |
| 开启宝箱 | 天使の衣、10000G |

本章开始时就有强力的レオン加入。首回合用重甲骑士吸引天马武者，身后留弓箭手等远程职业支援；主角带队向东南负责接应，尽快对话令フランネル加入，否则其会遭到敌人围攻，身为人狼的他对兽有特效。第2回合重甲负责堵路，弓箭手配合歌姬再动解决袭来的飞行部队，注意敌方武士有“すり抜け”特技，需多用几个人挡住路口，不要被他们穿过阵型偷袭到后排角色。地图中央位置有3个持远程杖的巫女，效果分别是全能力降低、封印魔法/杖、阻止移动，建议先用高回避的角色把她们的使用次数都耗尽。随后沿着西北的道路登上地图北侧的大舞台，这里地势开阔，利于我方排开阵型。只要进入东侧弓箭手的射程（注意别被“ドロ-”杖拉到敌将身边），地图西侧就会出现飞行部队增援，东侧的天马也会开始行动，推荐把敌人都引到舞台上解决。最后就是扫清残余杂兵、击破敌将的简单工作了，クマゲラ有反噬特技“魔法カウンタ-”，用法师攻击他时注意计算好伤害。过关后主角的武器进化为“夜刀神・长夜”。

## 15章｜钝く崩れ落ちて

深夜，无法接受暗夜王作法的神威辗转难眠，外出散步时他发现阿库娅伴随着歌声消失在泉水中。以为对方溺水的神威赶忙追了过去，没想到竟然到达了一个奇妙的世界，天空和大地毫不规则，还有许多岛屿漂浮在半空中。还没等阿库娅解释一切，就有人形的怪物袭来，更令人惊奇的是，众人都以为已死亡的君特依然在生。原来老骑士在坠落无限溪谷后，就在谷底发现了这个奇妙的王国，但也很快遭到怪物的袭击。之后在造访此地的阿库娅的帮助下，他才找到了藏身之所。这里既不是白夜的国土，也并非暗夜的领地，而是“看不见的王国”，任何在其他地方说出本国存在秘密的人，都会化成泡沫消失。

虽然神威抱有一大堆的疑问，但三人还是先返回了原本的世界。阿库娅告诫神威，如果想要用自己的方法结束战争，惟一的方法是打败伽隆。实际上那个疯狂和残暴的人早已经不是原本的暗夜王，而是被恶魔蛊惑了心智。在水晶球的映照下，神威看到了伽隆如同烂泥一般的真实面孔，那已经不是人类应有的摸样了。此前在缪兹公国表演的歌姬正是阿库娅，她本想用带有特殊效力的歌声唤回伽隆的心智，但是没能成功，如今已经没有拯救暗夜王的方法，惟有将其击倒。由于不能说出那个王国的任何事，如何说服马库斯等兄弟相信这一切成为了最大的难题。阿库娅提出了一个危险的方法：占领白夜王国、结束战争。白夜的王座受到神祖龙的加护，坐在上面之人会此显出原本的真实姿态，只要伽隆坐上王座，就能让所有人看到事情的真相了。虽然这样一来就势必要与白夜的兄弟姐妹们战斗，但为了早日迎来和平，神威还是选择了这条不会被大多数人理解、甚至可能遭到唾骂的道路。




| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 20回合内我方全体脱离或击破敌将 |
| 龙脉效果 | 制作出与本体共享生命的分身 |

我方的出战角色固定为主角、アクア以及开场时赶来的ギュンタ-三人，由于没有回复系职业，“伤药”等补给道具需备足。战场分为南、北两个相互独立的区域，只以过关为目的并不难，我方全员到达东北角的脱离点即可。主角不妨与老骑士组成防阵，敌方会沿着湖泊两侧的狭长道路攻过来，利用好路口处森林的地形效果，歌姬在后方发挥再动的特性便能逐一击退。如果想得到南侧杂兵身上的的能力提升类道具，首先得发动龙脉让东南出现我方3名角色的分身。分身的特性是全能力、特技一致，但行动相互独立，而且一方受损，双方的HP都会削减（HP回复也是同理），另外アクア的分身无法唱歌。战斗难易程度完全取决于主角的实力，如果现阶段已经转职成上级职业，那么南侧战线会轻松不少。先依靠着回复效果的废墟防守，击溃来袭的敌人后再迅速出击，回复工作则交给北侧的本体，必要时甚至可以“嗑药+再动+嗑药”。过关后返回城池时，先前没有加入的执事/女仆也会到访成为同伴。

## 16章｜白夜侵攻

两个王国间的战争终于全面爆发，暗夜以港镇为前沿阵地，利用船只向白夜领地内输送部队，由神威担任先遣部队的总指挥。已经下定决心的神威也明白了不能正面跟伽隆作对，他表现上对暗夜王唯命是从，以博得对方信任，否则占领白夜王国后对方不愿坐上王座就没有意义了。第一王子马库斯也随先锋部队出征，暗夜的王族就此全员集结，简直是如虎添翼。马克贝斯更是出人意料地提供了不少军资金，不过这也引来了觊觎财宝的盗贼。盗贼首领阿修罗原本是甲贺公国的忍者，他更是当年把阿库娅掳走到白夜的元凶，国破家亡后他便沦落到暗夜王国、做些鸡鸣狗盗的勾当。如今阿修罗沦为阶下囚，生杀大权掌握在神威的手中。

| 胜利条件 | 击破敌将 |
|---|---|

此役有实力强劲的マークス相助，地图上的4名暗夜兵并不会受到攻击，用任意角色与他们逐一对话，最后一个固定会变成敌将アシュラ。玩家的战斗速度会影响过关时得到的军资金，初期为10000G，每过1回合减少300G。开场后建议先向西侧进攻，这里多为法师系职业和持斧型敌兵，有针对性地配置我方战力，活用ゼロ反击击杀暗魔法师，随后派一个人负责对话，大部队立刻掉头向东进发。东侧除了有大量弓箭手外，不少佣兵也手持着特效武器，两个上级的冒险者只会原地不动、以手中的远程杖妨碍我方。找到敌将后他初期持有的短弓（ショートボウ）只有1格射程，以远程攻击对其造成伤害也可以避开“カウンター”的反噬效果。过关时会询问是否杀掉アシュラ，选择“いいえ”他就会加入；选择“はい”则能拿到1个提高移动力的“ブーツ”。

## 17章｜里切りの魔窟

一行人刚进入白夜的领地，风魔公国的首领小太郎便赶来接应，一直以来都与暗夜王国维持着良好关系的风魔忍者也答应协助神威。谈话中突然有忍者来报，白夜方面的忍者入侵风魔公国、在森之洞窟展开激战，这已经是连日来的数次袭击了。风魔方面的兵力较少、势单力孤，神威表示不能坐视不理，带领着部队前去救援。

凉风的哥哥才藏突然现身，据他所说小太郎以阳炎为人质威胁白夜士兵投降，这才是双方发起冲突的导火索，而且他还是杀死凉风和才藏父亲的罪魁祸首。原来伽隆王与小太郎有约在先，只要获得这场战争的胜利，就分给他更广阔的领土，令其成为大国的君王。为了实现自己的野心，用这点卑劣的伎俩根本不足为奇。但是神威看不惯这种卑鄙的手段，小太郎突然翻脸，打算将众人扼杀在洞穴中。最终神威成功粉碎了小太郎的野心，凉风和才藏也报了父仇，不过两兄弟已处在对立的阵营，下一次见面就是以死相拼的敌人了。




| 胜利条件 | 击破敌将 |
|---|---|
| 龙脉效果 | 令洞窟内的石柱隆起/下沉 |
| 开启宝箱 | 5000G、マスタ-プルフ |

本章的地形看似不复杂，实际上地面上散布着很多细小的撒菱（まきびし），该忍具不但会限制移动力，还有“防御-3、回避-30”的效果，一般单位站在上面待机每回合更会受到30%的HP伤害。拥有“键开け”技能的角色走在撒菱上不会受到负面影响，且可以用指令解除忍具，AI控制的友军サイゾウ也会积极地帮忙清除陷阱。龙脉可以让特定位置的石柱隆起或下沉，合理运用除了能开拓道路外，也可以分割敌人并限制AI友军的行动。

首回合先向北迎击3名忍者，随后在这个有龙脉的路口内侧布阵以逸待劳，新敌人“络缲人形”外形看似拿着弓，其实武器是1格射程的圆锯。接近北侧的宝箱时，西北和正南会刷出一小波援军，依旧是络缲师和忍者部队，接近敌将附近时正北和东南还会有第二波援军。行军时尽量与サイゾウ保持同一路线，免得他被围攻，还需借助龙脉控制石柱堵路，以防AI过早地去找敌将麻烦，在其生存的前提下过关才可以得到“はやての羽”的额外奖励。コタロウ的速度极快，开打之前不妨先用“フリーズ”降低其回避率。过关后暗器炮台、弓炮台、魔道炮台任意一个等级到达3级，フローラ加入。

## 18章｜黑白の王子

中立的出云公国从古代开始就被誉为诸神存在的国度，在神威一行拜访公王伊耶那时，白夜王族的四人竟然也在此。虽然气氛异常紧张，但在中立国开战是违反条约的，全员只能乖乖把武器上缴。就在所有人都以为能相安无事地度过这一天时，伊耶那公王竟然带着暗夜兵把白夜王族尽皆制服——原来他是暗夜魔道士佐拉假扮的，真正的公王被关在牢房中，这一切又是伽隆王的计策。虽然白夜是敌人，但用如此卑鄙的手段取胜为马库斯所不齿，他主张释放白夜王族，这也与神威不谋而合。获救后伊耶那公王大摆宴席款待众人，能与两国的兄弟姐妹一起吃饭简直如同梦境一般。

| 胜利条件 | 20回合内击破所有敌将 |
|---|---|
| 开启宝箱 | 力のしずく、マスタ-プルフ |

敌方开始出现大量上级职业，包括将军、圣骑士、召唤师等，推荐玩家在战前有针对性地购买一些特效武器来提升伤害输出。我方初期被分为东、西两个部分，白夜的人质没有生命危险，建议以西侧高守备、东侧高魔防的方式配置，开场后一同向中央进军，西侧战线还需要把女仆“全能力-4”的妨碍杖效果考虑进去。进入北侧敌将所在房间前需做好充分准备，ゾ-ラ本身有吸血魔法“リザイア”，其身边的两个防阵威胁也很大，可考虑用“フリ-ズ”定住召唤师，配合远程攻击先解决勇者后再发起总攻。一旦攻击ゾ-ラ，屋外的两个阶梯会出现4名增援，不想被偷袭可以直接占据刷兵点。

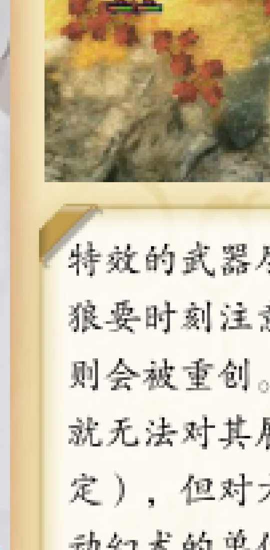
南半区的敌人还需要预留10个回合左右，建议沿西侧的道路推进，以免被东南角的战术师（ストラテジスト）封住步伐，敌将东侧的骑兵小队可以先引出来干掉。接近敌将后不仅东南的敌兵会赶过来，东、西的阶梯还会刷出增援。面对两名组成防阵、血多甲厚的将军，推荐换上破甲剑、破甲锤等特效武器，配合魔法的攻阵效果和歌姬再动争取一回合速杀，以免夜长梦多、徒生意外。

## 19章｜妖狐の山

由于暗夜方面的行踪暴露，白夜王国已经在城镇和主要道路上布下重兵，阿库娅推荐了一条人迹罕至、鲜有人知的山道，只不过那里栖息着妖狐一族。为了避免战争趋于持久化出现更多伤亡，神威果断选择了这条近路。妖狐族长锦本身很喜欢人类，然而特地到这座深山中的人目的往往是剥取皮毛，为了保护族人他主动发起了攻击。神威迫不得已只能反击，妖狐一族死伤惨重。战后阿库娅劝解他，这个世界上根本不存在能解救所有人的方法，只要选择了保护的目标，就一定会有所牺牲。作为被夜刀神选中的救世之人，神威要做的是相信自己选择的道路，并且不管多困难和痛苦也要坚定不移地走下去。

| 胜利条件 | 全灭敌人 |
|---|---|

本战的对手只有妖狐和九尾，对兽有



特效的武器尽皆带出来吧。我方的骑士、人狼要时刻注意有“兽特效”特技的敌人，否则会被重创。妖狐能使用幻术，发动后我方就无法对其展开任何攻击（妨碍杖也无法锁定），但对方也不能对我方发动攻击。已发动幻术的单位左下角会有一个树叶标记，由于妖狐幻术的切换是在我方回合结束时进行的，故待机时一定要控制好全军的阵型。首回合即向北进军，包围落单幻术妖狐的同时把北侧的5只引下来，第2回合以远程攻击和特效武器快速击杀这一波敌人，同时调整好阵型准备迎战东北角袭来的剩余3只——分批到来、射程只有1格正是对方的两个软肋，利用远程火力在小范围内形成以多打少、迅速歼灭则是战术的核心。

在南侧桥边吸引对岸的敌人过来时要注意掐算对方使用幻术的时间，而且这些敌人中不少都会“すり抜け”特技，站在桥上御敌时，后排要有足够的角色堵出人墙挡路。战斗的最大难点在于西北的一群妖狐，它们分为两拨、会交替使用幻术，一旦引到一只便全军出动。虽然砍倒树木可以在北侧的河上形成桥梁，但由于敌人数量极多，此前的堵路战术已无法奏效。推荐用一名转职为将军的高防角色，配合防阵和道具效果把守备力堆到30以上，然后拿着杀兽枪和调合药站在树林上引敌人过来以一挡百，其他大部队退到安全区域，必要时可以用远程回复杖展开支援。解决这批敌人后再集结全军去围剿敌将，ニシキ在偶数回合开始时会自动回复40%的HP，但“超兽石”也会对他造成负面影响，并不难对付。

## 20章｜风の村の霸者

翻越妖狐之山后，暗夜部队抵达了中立的风之部族村落，由于长久以来暗夜王国送出的吸血丧尸对村子造成了极大的破坏，村民对他们根本没有好感。族长风牙认出了夜刀神，在倾听了神威的请求后答应让他们通过。风牙的好友——前任白夜国王皇曾经说过，如果夜刀神落入邪恶之人手中，就会对世界造成毁灭，因此他想亲身测试一下神威是否有资格持有此刀。顺利通过试炼后，风牙认可了神威的实力和资格，无论他是哪国的战士，相信最后都能正确地运用这把刀。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 压制目标 |
| 龙脉效果 | 令强风提前吹起、范围内全员强制移动 |
| 开启宝箱 | 真龙石、七难即灭、10000G |

战场上的特定区域有强风吹过，每当回合结束时，强风范围内的我方单位会沿着风向强制移动5格（黄色风朝北、橙色风朝南），如果第5格处无法落脚，则会被吹到下一个平台。强风的效果范围会随着回合数变化，每6回合为一个周期，第6回合的飓风覆盖整个地图。发动龙脉能提前让该回合的强风吹起，令双方的单位都强制移动（发动者和移动力为0的敌人不会位移），因此控制站位并合理利用龙脉是本关的战术重点。

能自由飞行的カミラ和ベルカ可以在狭长的平台间往返支援，飞行职业的实力对本关影响重大。开场建议先派飞行小队速攻解决掉东南的3名枪圣，主力则向西南进发，看清风势规律布好阵型，解决这里的阴阳师。第3回合结束时我方初期位置的阶梯会出现2名山伏增援，西北的圣天马武者也会开始移动。应战时尽量组成防阵、减少单位的数量，这样利于控制走位。面对第6回合避无可避的强风，正好可以利用其对西侧的巫女和山伏部队发动突袭。接近西北宝箱以及东北敌将时，地图上都会出现增援，由于敌方回复系职业都拥有远距离杖，务必在我方行动时确保击杀敌人，不要给他们死灰复燃的机会。东侧和西北的金鵄武者都是进入其附近的步行职业攻击范围后才会主动出击的，建议借助强风一口气冲入她们的阵型展开猛攻。ツクヨミ和フウガ分别有“月光”、“太阳”特技，把周围的敌兵都清掉再慢慢对付他俩。

## 21章｜黄泉の阶段

神威一行毫发无损让马克贝斯看在眼里非常不爽，既然暗夜王命令他要让神威饱受痛苦、深陷绝望，这位卑鄙的军师很快又策划出一个全新的阴谋。

“黄泉阶梯”以漫长的阶梯闻名于世，只要通过这里就能进入白夜王国的境内。出人意料的是，原本应该守在这里的白夜士兵已经全部死于非命，取而代之的是一大群狂暴的吸血丧尸和石巨人，而且它们的攻击目标全都集中在神威身上。马库斯提议由其他人断后，掩护身为主将的神威先行撤离。就




在即将突破阶梯之际，一只藏在暗处的吸血丧尸发动偷袭，星龙莉莉丝及时出现替神威挡下了致命的攻击……不论再怎么痛哭或自责，莉莉丝都不可能死而复生，如果在此逗留反倒会给其他同伴带来危险。马库斯告诫神威之后的战斗会更加惨烈，兄弟姐妹们也有可能牺牲，一旦主将陷入迷惘，全军都会停滞不前。无论发生什么他都必须坚强地站起来，奋战到最后，这是被夜刀神选中者的责任。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 我方全员突破 |
| 龙脉效果 | 令敌方全员1回合内无法移动 |

场地为一个大斜坡，玩家的目标是全员冲到北侧撤离。每回合敌方都会出现2名增援，单数回合为北侧、双数回合为南侧，由于援兵都带着“虚无の咒い”特技，打再多也没有经验，故尽快杀出一条血路才是关键。吸血丧尸身上都带有“死の吐息”，由他们主动攻击的话守备力再高也会被毒个半死。启动龙脉能在该回合把所有敌人都封在原地（仍可以攻击），对于射程只有1格的吸血丧尸而言效果拔群，剩下的麻烦就只有山坡上的石巨人了。一旦被石头砸中伤害巨大，幸好命中率不算高。我方最好由强力的飞行职业携带“圣なる枪”、“圣なる弓”等特效武器，每回合开始时先发动龙脉，再飞到坡上对石巨人发动强袭，剩下的步行职业沿着楼梯快速推进即可，非挡路的敌人尽皆无视。理想情况下在第6回合就能接近正北的突破口，敌将身上的“术书”推荐回收，它右侧1格的位置也隐藏着龙脉。过关后星龙リリス英勇就义。

## 22章｜白夜王女サクラ

难攻不落的天神砦是白夜王国前沿阵地，把守在此的是军师幸村和负责治疗伤员的樱。虽然白夜军凭借地形拼命死守，但终究难以抵挡英勇善战的暗夜部队。眼见大势已去，幸村以保证王女的安全为交涉条件，与残余的守军放下武器投降。此时冈兹突然现身，并且又开始滥杀无辜，原来暗夜军的主力部队已经沿陆路到达，伽隆王更是亲临前线。这样一来哪怕是马库斯都无法阻止滥杀俘虏的行为，违背交涉条约的做法也直接导致神威背上了骗子和恶魔的骂名。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 压制目标 |
| 龙脉效果 | 令土墙下陷、变为平地 |

我方被分在东、西两个区域，建议在东侧配置魔防较高的角色、并多带飞行职业，西侧则以高守备的职业为主、辅以骑兵部队。地图中央偏北有三座暗器炮台，覆盖范围极大，显然从正面硬冲是不明智

的。发动龙脉后就能沿着地图东、西两侧突破，有一些半塌的土墙则可以直接破坏。注意龙脉的作用区域是东、西互换的，因此两侧都必须安排王族成员。建议先隔着土墙把敌人引过来，用远程武器干掉后再发动龙脉。东侧分队在击破络缲人形后，与飞行职业组队直接冲上悬崖（我方初始位置和东侧城砦各有一波增援），破坏土墙并在东北角待机；西侧分队则要把カザハナ率领的部队引出来消灭（西南和东侧城砦各有一波增援），随后避开サクラ的妨碍杖范围，利用骑士顶着炮台的攻击快速冲向西北角。两侧部队就位后，就可以向暗器炮台发起猛攻。一旦サクラ启动龙脉，所有下沉的土墙都会恢复，而地图上也会开始出现大量援军。不想遭到前后夹击的话，不妨在突击前留人占据西北和东北的城砦，抢下暗器炮台后利用地形打防守战也是可行的，抽空去把中央サクラ附近的小队解决掉就无后顾之忧了。过关后城池温泉等级到达3级，イザナ加入。




## 23章 囚われし瞳

暗夜军已经悄然分成了两个势力，一为神威率领的正义之师，另一个为暗夜王的直属部队，虽然目的都是压制白夜王国，但作法大相径庭。长城“须佐能乎”凭依着险峻的山势建造，是白夜王城最后的屏障。巧布下的防线看似固若金汤，然而神威还是找到了长城的突破口。在亲眼目睹日向（**ヒナタ**）和胧（**オボロ**）两名陪臣相继战死沙场后，一股强大的怨念之气从巧的身体里喷出，他独自一人从城墙上跳下，不知所踪。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 压制目标 |
| 开启宝箱 | ブーツ、10000G |

又是一场攻坚战，沿着城墙共有3座弓炮台，而婆娑罗、兵法者都会通过“叫び”系特技为周围的同伴加攻加防，从正面攻打异常艰辛，下面介绍笔者的打法。部队中配置5名左右的飞行职业，首回合集体向东北城砦移动，同时组好防阵，第二回合由空军载着强力职业到对岸对敌人展开突击，务必保持在炮台范围外击破核




心的兵法者。清掉这一小队后西南城砦会出现敌援军，我方迅速用飞行职业往返运兵，在敌方靠近前把所有部队都运送到东侧墙下。准备一番就要冲进阶梯、朝城墙上的守军发动突袭了，这里也是此役最大的难点。我方就在炮台和墙壁之间摆开阵型，有两个会回血技能“天照らす”的弓圣要尽快击杀，由于旁边的2名枪圣都会“切り込み”，卡在外围充当肉盾的角色一定要有保命特技或武器，否则有可能被拖到オボロ身边吊打。顶住这一波压力战局就能为玩家所掌控，城头的敌将タクミ可以用弓攻击1～2格内的敌人，特技“破天”和“复仇”的发动率也很高，最好先在他的攻击范围外解决亲卫兵，反正炮台是不会致死的。击破敌将后就没什么压力了，城外散兵游勇的经验值可以再慢慢回收。

## 24章 白夜王女ヒノカ

白夜王都“白鹭城”正值樱花盛放的时节，满眼尽是片片飘散的粉红花瓣，只可惜暗夜军队的到来无情地打破了这幅充满意境美的画面。在看到神威后，白夜百姓纷纷对其指责唾骂，但纵使背负骂名也应尽早结束这场战争。白夜方面将所有兵力集中在都城内，马克贝斯否决了劝降的提议，表示要趁机把白夜的关键人物一并铲除，这样战争结束后暗夜的统治才更加稳固。神威和伽隆遂兵分两路，约定在王之间会合。

死守王城入口的日乃香还曾幻想着对神威说“欢迎回来”，但如今梦已碎，防线溃败后她一心求死。由于伽隆下令杀死所有白夜的敌将，神威假意演了一场戏，让姐姐和陪臣们趁机藏起来，得知王妹樱还活着也让日乃香有了活下去的动力。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 压制目标 |
| 龙脉效果 | （我方发动）全体飞行兵种移动力0.5倍、其他兵种移动力1.5倍；（敌方发动）全体飞行兵种移动力1.5倍、其他兵种移动力0.5倍 |

等待玩家的是一场比拼机动性的较量，龙脉由敌我双方发动，效果是截然不同的。针对敌人的兵种构成，弓箭手必须带足，并至少派一名飞行单位接应。由于敌将ヒノカ从第1回合结束开始每隔3回合就会发动一次龙脉，且对方还有大量空军增援，笔者采取以逸待劳的防守战术。开场全体就往东北移动，进入樱花林形成的封闭区域，外侧布下高防职业堵路，内侧则是弓箭手和辅助角色。敌将很快会发动龙脉协助部队展开第一波攻势，飞行兵种是无法在树上待机的，因此只要我方把树林内全部填满，敌人顶多是隔着树林远程攻击，正中弓箭手的下怀。化解危机后派飞行部队去西南侧的龙脉附近吸引敌人，一旦他们开始行动，随后3个回合地图西南、东、西都会各出现一波援军。我方诱敌部队凭借龙脉的移动力加成可以快速与大部队会合，然后故技重施将敌人一举歼灭。

战斗后半先用高回避的角色把アサマ的“祸事罪秽”耗尽，随后让一名王族在樱花林边的龙脉处待机，改由骑兵去吸引西北的セツナ。一旦她开始行动，随后3个回合地图西、东、南会各出现一波援军，此时发动龙脉帮助诱敌部队快速回防，再利用阵型把陆续袭来的敌人逐一击破就可以转守为攻了！先站在敌将附近龙脉左下1格处把杂兵引过来干掉，踩上龙脉周围就会刷出援军。ヒノカ拥有“太阳”、“月光”和“翼盾”特技，实力极强，最好先在外围用“ウイークネス”、“フリーズ”等妨碍杖降低其能力，配合主角的“龙咒”效果，然后再对其发起总攻。对方频繁使用“银の投击薙刀”还击也会导致力、技大幅下降。

## 25章 白夜王子リョウマ

屹立在王城大广间的是一身英武之气的龙马，继承先王的武士精神和“雷神刀”的他守卫着到达王之间的最后一道防线。看到日乃香染血的薙刀后龙马大为震怒，由于暗夜王在场，神威也只能承认是自己“杀死”了姐姐。愤怒的白夜王子要求与神威单挑，这正合了马克贝斯之意，他巴不得两人打得两败俱伤。

在一对一的交锋中，神威偷偷告诉龙马日乃香并未身亡，他不想再让任何人牺牲。但是事与愿违，伽隆下令要神威亲手杀死龙马，以证明自己的忠诚。“借助敌人之手是武士之耻！”不想神威为难的龙马当场切腹，把之后的一切和白夜王国的未来都托付给了弟弟。由于暗夜王和马克贝斯在场，神威强忍着无比的悲痛，直到走出两人的视线后才泪如泉涌……

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 消除房间地板的回复效果、且回避-20 |
| 开启宝箱 | 10000G、神风招来 |

主角与リョウマ两人被分隔在剑之间里，地板有5%的HP回复效果，对方直到第25回合都不会主动攻击。敌将的回避率较高，如果玩家的主角练得够强，完全可以开场就去找对方单挑，回复依靠着“运输队”里准备好的特效药即可。想拿取经验值和宝箱，就需要玩家兵分两路，分别向リョウマ的两名忍者陪臣进军。战斗的难点在于多数敌兵的攻击范围都是相互重叠的，大量忍者的武器会对我方造成能力下降的效果，而且还有“死の吐息”、“四牙”、“蛇毒”等强制伤血的特技，丝毫大意不得。东、西两侧的战线都可以分为三个区域，下面逐一介绍。

西①：先远程用“フリーズ”杖定住带破甲剑的剑圣，然后派血多防厚的重甲职业配合“守备の叫び”堵在2格的路口外，保护持杖角色的同时吸引忍者靠近，次回合大部队一拥而上速杀。西②：右侧路口组成防阵的剑圣二人组只要不去攻击，他们就不会移动，还是用重甲职业组成防阵，引诱射程为3的络缲人形发动“切り込み”特技主动被拉入室内，次回合大部队破坏左侧小路的墙壁，优先击杀2个人形和忍者，之后再慢慢料理剑圣。西③：如法炮制之前的战术，先让肉盾角色装备间接攻击的武器以削减敌方忍者的体力，再发起总攻，最后的サイゾウ用弓系职业攻击比较占优势。

东①：高移动力角色直接向北击杀两名忍者，高防角色站在路口吸引兵法者，这里无难度。东②：此役最大难点，挡在路中间的敌人不会主动出来，一旦对其展开攻击，无论角色的防御力多高，接下来都会被3格射程的忍者蹭到，连续发动特技直至濒血，最后被兵法者一击带走。最安全的打法是用2次“ドロー”杖，把2个装备“巧者の手里剑”的碍事忍者先拖过来围杀掉，然后再破坏墙壁攻进去。东③：站在柱子处吸引杂兵靠近，这里只有2个上忍不足为惧，后方的カゲロウ也比另一侧的サイゾウ好对付一些。

解决两名陪臣后，剑之间的大门就会开启，发动北侧的龙脉消除回复效果的同时还能降低回避，正好克制敌将。我方大军一拥而上，リョウマ再强也抵挡不住。

## 26章 | 恶逆

白夜王国大势已去，暗夜王君临天下的日子近在咫尺。伽隆表示要向海德拉神禀报、独自离开后，马克贝斯突然向神威发起了攻击。原来他已经发现日乃香并未被杀死，并以叛国和欺君之罪为名前来夺取神威的性命。此时马库斯带领着暗夜王族站在了神威的一边，他们早已看不惯直属军的残忍做法，这些卑劣小人是暗夜王国之耻，趁此机会把马克贝斯和冈兹干掉，才能让更多的无辜之人免遭涂炭。

两个恶贯满盈的小人终于落得应有的下场，然而战斗并未结束，神威告诉众人还有一个不得不击倒的对手——暗夜王。伽隆已经不是人类的事实让所有人都无法相信，神威碍于某个诅咒也不能说太多，只请求兄弟们跟他一起前往王之间，在那里有一切的证明。

| 胜利条件 | 压制目标 |
|---|---|
| 开启宝箱 | 巧者の手里剑、武者の薙刀、天使の衣、ビフレスト、20000G |




敌人被厚重的大门分隔开，每个房间大多是同一系的兵种，便于玩家有针对性地选择武器和职业出战。敌将マクベス拥有丧心病狂的特技“无限の杖”，顾名思义他身上的杖可以无限使用且射程为10，在战斗中免不了受到他频繁的干扰。开启第一个房间的大门时先原地不动，这样只有4个勇者会攻过来，只要不让龙系职业上前防守还是很稳健的。突破首个房间后，隔壁的女仆会用“ドロー”杖拉人，东侧敌人以召唤师为主，故意让高魔防的角色被拉过去再尽快破门而入。东侧的法师们并不会隔墙攻击，冲入房间要优先击破攻阵的核心、切断对方的连携，一旦开门东北的阶梯还会刷出2名援军，建议提前做好准备。西侧房间则以吸血丧尸和石巨人为主，我方职业携带“圣”系武器即可发挥特效，回复也能得到保障，守备力较弱的职业就不要往前冲了，免得被石头远程砸中。优先击杀有“死の吐息”的丧尸，开启房门时西北同样会出现2名魔物增援。

南侧房间任意一侧的大门开启后，除了ガンズ和他身边的2名女仆、2名将军外的敌人都会涌过来，建议破门后尽快往后退，不要在妨碍杖的效果范围内交手。注意敌人多持有破甲剑、杀兽枪等特效武器，组成防阵的前排肉盾需慎重选择。蚕食掉袭来的敌兵后保持阵型，派人把ガンズ吸引过来（南侧会出现4名增援），他的武器威力极强，建议预留好防御槽抵挡一次，交手后对方的攻击力就会直接减半，或者直接计算好移动力，用魔法攻击将其轰杀，免得遭到“カウンター”的反噬。敌将マクベス反倒相对容易对付，压制过关前别忘了回收宝箱。

## 27章 | 虚ろなる王

当神威等人推开王之间的大门时，志得意满的暗夜王已经坐上了白夜的王座，而且早已不是人类的形态，恐怖的模样让艾丽泽失声惊呼。真相败露的伽隆要杀死一切目击者，而暗夜的王族们始终无法对亲生父亲出手。这时站出来支持神威的又是王兄马库斯，一直以来不论暗夜王下达怎样苛刻的命令他都一一照办，只希望父亲有朝一日能变回原来那个强大威严的君王，但眼前的怪物已经不是他所尊敬的父王。现在能做的只有打倒伽隆，方能迎来真正的和平，兄弟之间的羁绊也让夜刀神再度发生了进化。

| 胜利条件 | 击破敌将 |
|---|---|

本章与最终章为二连战，面对即将到来的苦战务必做好各项准备，剧情中主角的武器强化为“夜刀神・暗夜”。

长廊两侧房间内的巫女持有“ドロー”杖且射程为无限，在首回合我方必定会被拉进各个房间里，东北和西北房间虽然可以自己配置，但敌人更多、压力也更大。如果队中并非各个都是精英的话，很可能会受某一个薄弱环节的拖累。而挡在路口的大商人拥有“お大尽”特技，在身上有“小判”的情况下非常强力，他身边的枪兵皆有“カウンター”特技，惟有远程非魔法攻击才能安全地对其进行输出。如果我方角色都处于小房间内，商人小队是原地不动的。

考虑到后面的连战，这里介绍一个稍微投机的速攻法：首先确保主角的速达到33以上。开场派出10名强力角色两两组成防阵并全都配置在地图南侧，首回合其中4组被传送到房间内，如果跟敌人的相性不理想，就果断Reset重开。第2回合房间内的部队开始杀敌，如果一击不足以击破，就优先攻击回复役的巫女，以反击削减攻击手的血量。由于长廊上还剩余了1组人，西北、东北房间的敌人以及商人小队都会因此杀下来，这组人向任意一侧的房间移动即可。只要第3回合能确保房间里的攻击手都被击杀，通往阶梯的门就会开启，我方主力部队可以趁着商人小队还没归位的短暂时间差，穿过阶梯到达敌将ガロン的面前并把防阵解开。第4回合全体发动总攻，凭借攻阵直接将ガロン一波带走。



## 终章｜光去り行く黄昏

伽隆化成泡沫消失刚过不久，失踪的巧就突然现身，浑身缠绕着强大邪气的他发疯似的朝神威疯狂攻击。阿库娅判断巧同样是被控制了，真正的他已经在长城跳崖时身亡，眼前的只是一具提线木偶。神威觉得是自己选择的道路让白夜王国变成现在这幅模样，巧对自己充满怨恨也无可厚非，因此决定承受对方的恨意，正面接下了风神弓的强力一击，夜刀神也被震碎。昏迷中的神威见到了命女王和龙马，在两人的提醒下他想起了自己的责任。此时同伴们的悲鸣和鼓励的话语不断传来，看来即使自己被杀也无法消除巧的恨意，那么只有将其击倒，把弟弟的身体从悲哀和憎恨中解脱出来了。借助风神弓的力量，夜刀神恢复了原状。既然有所牺牲是选择这条路不可避免的代价，那么惟有开创出一个和平的未来才是补偿死者的最好方法。

战争彻底拉下帷幕，马库斯加冕成为新一任国王，白夜方面将由日乃香就任女王。暗夜与白夜王国达成和解，暗夜领地内的各公国和部族也被允许自治，两国的历史就此揭开新的一页。即使是被黑暗所遮蔽的夜空，也总会有星光闪烁，国王将作为那一点点星光，指引所有人前进的方向。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 令地面隆起、形成防壁 |




波澜壮阔的最终战终于到来！敌将在第3回合会全身发光蓄力，回合结束时展开全屏攻击，无视我方守备、魔防直接扣除50%的HP（但不会致死），之后每到3的倍数回合都会使用。我方发动龙脉能做出防御壁，位于防御壁北侧的角色不会受到全屏攻击的伤害，但防御壁在承受一次攻击后就会崩坏。从第4回合结束时开始，地图东、西两侧还会不断涌出吸血丧尸增援，而且它们也会破坏隆起的防御壁。

由于敌方援军是无限的，进军速度和杀敌效率是此役的关键，杖系职业推荐带2～3人。开场就立刻向南推进，第2回合解决附近的杂兵，需要注意的是东、西两侧的敌人会从水壁上袭来，这种地形即使是我方空军也无法在上面待机。第3回合以“风神招来”先发制人、控制地图中央的女仆的同时，我方把阵线推进到“祸事罪秽”的范围边缘。第4回合速杀女仆并清掉周边的敌人，把“风神招来”的目标改成更南端的山伏。从两侧攻来的敌人皆有防阵效果，对其无法造成有效伤害的角色就索性不要上前，否则只是为对方积累防御槽。第5回合速杀山伏，北侧出现的增援移动缓慢，目前构不成威胁。第6回合在清理周围杂兵、抵御“地图炮”的同时注意回复，第7回合就要对敌将展开猛攻了。タクミ与自己的分身结成防阵，但同时也具备攻阵的协力攻击效果，玩家的目标是击破作为前卫的本体。同伴上前攻击时务必组成防阵，这样可以抵御分身的攻击，不至于被反击致死。作为最大伤害输出的主角，速度必须通过各种手段提升至35以上才能展开追击，歌姬的“特别な歌”、战前的料理或一次性道具效果皆可，最后用主角配合攻阵给タクミ致命一击！

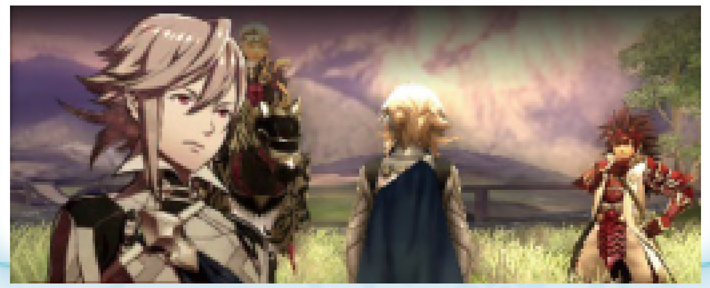



## 6章｜狭间へ沈みゆく

神威终究无法舍弃任何一方，他既不愿背叛从小陪伴自己的暗夜，也无法向有血缘关系的白夜挥刀相向。神威想通过谈话寻求和平的解决之道，但战争的态势早已不是一两句话可以阻止的了。迫不得已的情况下，神威击倒了白夜和暗夜的小队长，希望马库斯和龙马听听自己的想法，没想到这竟然起到了反效果，两个国家都把他视为叛徒，只能暂时撤离。既然两边都无法割舍，都不选择也未尝不是一条道路，阿库娅也下定决心跟神威共同进退。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 5回合内击破2名敌将 |

开战时女仆/执事赶到，アクア也会支持我方。以主角现在的实力，就不要觊觎西南和东南那两波有头有脸的角色了，玩家的目标是两名大众脸敌将。先让女仆/执事与主角组成防阵提升速度，主角向西北移动并保持在飞龙骑士的攻击范围内以反击杀敌，只要速度高于11就能展开追击。歌姬先向北移动进入树林，撤出飞龙的攻击范围。击破西侧的飞龙主将后，该部队就不会再移动了。至于东侧袭来的地面部队，主角配合歌姬的“再动”能力杀敌效率很高，アクア即使受到攻击也不会有被秒杀的风险。过关后“城池”系统开启。



## 7章｜语られざる世界

在当前的形势下，神威必须先隐藏行踪、躲过两军的追击。阿库娅把神威带到了无限溪谷，告诉他在谷底不但有藏身之所，还可以得知整个世界的真相。对阿库娅深信不疑的神威毫不犹豫地从吊桥上一跃而下……当他们醒来时，已然身处一个奇妙的空间。这里是透魔王国，挑起暗夜和白夜争端的元凶。现任透魔王海德拉在杀死前任国王后，以支配人类精神的法术诱使百姓相互残杀，原本丰饶的土地瞬间变成了炼狱，透魔王国也就此覆灭。然而海德拉的野心才刚刚开始，他的目标是让整个世界崩坏，实际上暗夜王伽隆之所以发起侵略战争，就是海德拉在背后操控的。而且他还下了一个诅咒，任何人在透魔王国以外的地方说出真相，就会化为泡沫消失—阿库娅的母亲、前任透魔王妃仙美就是这样死的。阿库娅也被放逐到国外，碍于诅咒无法对任何人说出实情。

在幽暗的洞穴中，一些看不见实体的透魔兵袭来，神威还发现之前被冈兹打落溪谷的老骑士君特并没有死。由于敌人数量众多，一行人先返回了原本的世界。再过数月，会发生白夜和暗夜的天空颜色交替的现象，而无限溪谷的门也会随之关闭，下一次开启需要等待数十年。所剩时间不多，想击败透魔王必须寻求白夜和暗夜的帮助，这也是拯救两国的最好方法。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 压制目标 |
| 开启宝箱 | キルソード、5000G、钢の剑、アーマーキラー、リライブ |




本章大部分的区域都被覆盖在黑暗中（具体地形如图所示），要走到边缘处待机才能让周围的环境显现，进入错误的路则会被传送回先前的房间。由于走进正确道路的同时都会刷出一波增援，因此建议让主角和女仆/执事组成防阵，利用后者的“绝对援护”特技减轻伤害。黑暗中的敌兵显现后，让アクア唱歌助主角先发制人，必要时还可以装备龙石提升防御力。每击破一波敌人，都有城砦可供回血，黑暗中还暗藏着不少宝箱，相应区域的杂兵也都带着“宝の键”。到达地图北侧时与ギュンター重逢，他加入队伍后击破东北的敌将就可以压制城砦过关。

专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

## 8章 | 里切りの汚名

神威选择先前往白夜王国的天神砦，面对军师幸村的质疑，他表示绝无背叛白夜的打算，只是真正的敌人另有他人。但是在龙马不知所踪、巧被暗夜方面抓走的现在，任凭神威说什么对方也听不进去了。战斗中神威并没有杀害任何人，但白夜的诸位依旧不能原谅他，忍者才藏更是打算发动自爆之术与其同归于尽，幸好樱和凉风及时出面制止。神威表示真正的敌人不是暗夜的伽隆王，有一个更可怕的野心在不为人知的地方蠢蠢欲动，但是因为某些原因他又不能言明，只是请求众人在白夜和暗夜天空颜色交替之日前往无限溪谷。樱和凉风都愿意相信神威，他们也一同前往下一个目的地。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 令房间地板变成回复地形 |
| 开启宝箱 | キラ-ランス、ドラゴンキラ- |

由于主角的等级应该已经很高了，ギュンタ-也不需要经验值，建议先去打外传，带村姑モズメ到本章蹭经验值。本章地图与白夜线第7章一致，只不过变成我方主攻。开场不要急着冲入城砦，先向东利用墙壁的窄路口截杀2名天马武者，随后再调转阵型击倒西侧袭来的枪术士。第6回合结束时地图南侧会出现一名忍者增援，先守株待兔在此将他击破后就没有垂涎宝箱的敌人了，我方可以安心推进。行军时要注意对方的忍者和弓箭手的射程，别让守备力低下的角色受到偷袭。龙脉的效果是让房间的地板变成回复阵，配合歌姬的“癒しの声”特技回血效率极高。北侧的三名角色也没有什么难缠的特技，整体战斗难度不高。过关后サクラ、スズカゼ、ツバキ、カザハナ加入，我方得到极大的战力补充。



## 9章 | 流浪

为避免无意义的战斗，神威准备前往中立的出云公国，途径“黄泉阶段”时突然遭到吸血丧尸的袭击。当怪物被击倒在地后，却显现出了风之部族族人的模样——这其实是暗夜军师马克贝斯利用幻术设下的陷阱。自知犯下过错的神威来到烈风城，向风之部族的族长负荆请罪，但是风牙根本无法接受含糊不清的理由，而且舆论也开始谣传神威的目的是摧毁两个国家。此时凛香赶来，以炎之部族的名誉起誓，表示相信曾舍身救过自己的神威。风牙见状便提议切磋一番，通过战斗来亲身判断神威是否值得信任。

原来风牙与前任白夜王曾是并肩作战的战友，他从皇的口中得知夜刀神是连接炎之纹章的关键，而炎之纹章则拥有连神都能毁灭的强大力量，因此绝对不能落到心术不正之人的手中。作为夜刀神的持有者，神威有着清澈的心和战士之魂，这也让风牙放下了戒心，并派出一位年轻的诅咒师月咏（ツクヨミ）相助。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 压制目标 |
| 龙脉效果 | 令强风提前吹起、范围内全员强制移动 |
| 开启宝箱 | 逆刀、リブロ-、10000G |

开战前リンカ赶来加入，不过新同伴的实力都还不足，交战时要尤其小心。本章地图与暗夜第20章相同，特性也是有令我方强制位移的强风吹过，不过吹风规律有所不同。每6回合为一个周期，困难难度下1、2、4、5回合都会吹风，3、6回合静止。发动龙脉的效果同样是主动让强风提前吹起，令敌我双方的单位都强制移动（发动者和移动力为0的敌人不动）。第5回合开始时阶梯处还会陆续出现敌援军，如果把握不好风向则很容易被孤立。建议通过组成防阵以减少需要控制走位的人数，并尽量在无风地带拒敌，能无视地形移动的天马武者ツバキ是危机时刻援助同伴的关键，合理利用场景“御风而行”也可以快速推进。整体难度不如暗夜线，过关后ツクヨミ也成为同伴。

## 10章 | 神の声

出云公国一派庄严肃穆，公王伊耶那却谈吐轻浮，与国内的神圣氛围形成鲜明的反差。神威向其请教炎之纹章的情报，对方却表示毫不知情，经验老道的君特立马识破了公王是其他人用幻术假扮的。勇敢的战士们一路破冰而行，暗夜魔道士佐拉眼见形势不妙，趁机抓了樱当人质。幸亏里昂及时赶到用魔法杀死了这个卑鄙小人，不过他并不相信伽隆王被人操纵的论调，还表示有朝一日要堂堂正正击倒神威这个叛徒。

从牢房中顺利救出的除了伊耶那公王外，还有巧和他的两名陪臣。“真正的敌人并不是神威，而是另有他人。”除了这句神之预言外，公王留下的还有“与龙相会”的指引，随后便含笑而终。执拗的巧也遵从公王的遗言，答应与神威一起行动。




| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 压制目标 |

地图的顶层被厚厚的冰雪覆盖，玩家需要破坏冰层才能看清周围、往敌将所在的位置推进。由于冰层下还隐藏着无法预知的敌人，应该尽量在回合开始时选一两个次要角色破冰，主战角色负责截杀突然出现的敌人，不要在回合即将结束时进行破坏，否则可能会被突然出现的伏兵打得一脸血。只要不破坏场景敌人就不会刷出、也不会主动进攻，故战斗的难度很低，推荐稳步推进、把冰层全部破坏，将杂兵身上的所有宝物尽皆回收。攻入西北角时需注意，敌将身边的护卫都是会主动出击的，出口冰层下还藏着杂兵，建议先在外围隔着墙用间接攻击把3名护卫都干掉再破开冰层，否则很容易遭到集中攻击。过关后救出被俘的タクミ、オボロ、ヒナタ，三人也加入队伍。

## 11章 | 共斗

行军途中凉风看到了兄长才藏升起的狼烟，这表明他们正在与大规模的敌兵交战，提醒附近的同伴迅速撤离，以免遭到牵连。明知有危险，但神威还是无法做出舍弃同伴的事。一行人迅速赶到风魔公国领地内，幽暗的森林隐藏着重重杀机，以小太郎为首的风魔忍者已经投靠了暗夜王国，他企图消灭白夜王国并取而代之。经过并肩作战，才藏等人终于相信了神威，在解救出女忍者阳炎后，也得知了龙马的行踪——修瓦利艾公国的百姓无法忍受暗夜的暴政，一部分民众掀起了叛乱，龙马打算联合反抗军一同顺势攻入暗夜王国。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 令竹枪地形变成平地 |
| 开启宝箱 | マスタ-プルフ |
| 对话事件 | 主角&サイゾウ |

此役与白夜线第10章类似，走到特定位置时竹枪会显露出来，对其上的敌我单位造成10%的HP伤害，启动龙脉则能让

地形暂时恢复常态。首回合先全体向东南移动，主角与サイゾウ对话后就能让他和オロチ、ユキリ加入，然后便可以集结兵力、分区域剿灭敌人了。敌方忍者的速度极快，而且已经开始出现上级职业（是3条线中最早的），因此在诱敌时不可大意。以高守备力的角色作肉盾时，最好辅以防阵效果提升速度，避免敌我速度差大于5，第9章拿到的“逆刀”也很针对手里剑系的武器。敌将コタロウ没有特技也不会移动，建议先把他身边的回复役巫女清掉，并派飞行部队回收宝箱后再击杀。过关后被囚禁的カゲロウ加入我方。

## 12章｜冻てつく海

驾船出航一开始还算顺利，但很快就风云突变，整个海面竟然迅速地结冰，这是冰之部族独有的能力。卡米拉接到父王的抹杀命令，带着陪臣前来截杀神威，而冻住海面的正是女仆芙萝拉，如果不听从暗夜王的命令，她的整支族人都将遭到肃清。战败的卡米拉一心求死，无法达成王命回城必定遭到处刑，与其如此还不如死在心爱的弟弟手下。神威则请求姐姐把性命交给自己，共同寻求一条不让白夜或暗夜任何一方悲伤的道路。夜刀神与冰之部族传承记载的勇者之剑非常相似，说不定神威真的是拯救世界的勇者，不过卡米拉表示她相信的并不是传说或勇者，而是这个一起长大的弟弟。




| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 令海面隆起冰块、形成道路 |

战斗初期我方单位被分割在4艘船上，建议在准备阶段结成防阵，把兵力都集结到西侧，每艘船上各留一个回复职业，这样初期的防守战会轻松一些。战斗中需时刻留意狂战士的攻击范围，由于我方不能下船，必要时可以用飞行兵种在两艘船之间往返救场。坚持到第5回合结束，我方所在的船上就会出现龙脉，发动后先用冰道将两艘船之间连起来，然后合兵一处向西南的大船展开进攻。3、6、9、12回合结束时，敌方两艘大船的阶梯处都会出现增援，但东北援军的兵线太长，基本构不成威胁，我方只需看准兵力空虚的时机解决掉西南船上的ベルカ和ルーナ，便可以向东北转移了。カミラ的实力较强，推荐先站在冰桥上把她引下来射杀，剩余的敌人就没有难度了。敌将フローラ的“冰の血”有间接伤害反噬特性，稍加注意即可。过关后カミラ、ベルカ、ルーナ成为同伴。

## 13章｜失われた乐园




船只停靠在中立国家缪兹的港镇，这里本来是以精彩的舞蹈和音乐演出闻名于世的，但眼前的破败景象让人震惊不已。根据妖狐锦和人狼法兰内尔（**フアランネル**）所说，他们连敌人的影子都没有看到，但是城镇突然之间就遭到了破坏，随后他们也被不明人士攻击。“看不见身影的敌人”，这与神威等人在透魔王国遭遇的敌兵特性吻合。谈话间巧赶来，禀报说龙马和马库斯正在镇外激烈交锋。原来两人都认为是对方违背条约、袭击了中立的缪兹公国，阿库娅则点破了其中的玄机——幕后黑手正是透魔王，白夜和暗夜军队都看不到的透魔兵正在广场中央隔岸观火。

虽然击败了破坏港镇的元凶，但是两位王子的战斗却完全没有停息，就连神威都劝阻不了。此时阿库娅唱起了婉转的歌谣，让两人战意全无，神威趁机请求两位王兄在白夜和暗夜的天空颜色交替那天前往无限溪谷，双方都没有表明态度，只是暂且退兵。虽然不知道神谕中的“龙”所指何物，不过龙马建议神威去拜访诺特尔迪亚公国的虹之贤者。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 令水位下降、变为平地 |

开战前ニシキ和フランネル加入并自动出战，虽然地图上有白夜、暗夜和透魔兵三股势力，但他们之间不会相互攻击，只会朝我方袭来。首先要让身上有空位的角色把“障害物”搬开，然后索性就在原地布下“口袋阵”，等敌人自投罗网。转守为攻时可根据自身实力选择单攻一侧或兵分两路，西侧骑士较多，刚加入的人狼和妖狐能发挥奇效。沿途遇到的障碍物不妨收集一下，西侧的ピエリ和ラズワルド组合是会主动攻下来的，而第15回合结束时地图西侧和东侧会各刷出3名援军，提前把障碍物放下来挡路能避免后排角色遭受偷袭，位置得当甚至可以隔着障碍用远程攻击蹂躏对方（第20回合还有一波增援）。マークス、リョウマ、クリムゾン都不会主动出击，没有击破他们的实力就别去招惹了。利用东北或西北的龙脉让水位下降后，就可以把中央区域的透魔兵引出来了。注意发动龙脉后的两个回合还会刷出增援，之前收集的障碍物也可以用来构筑防御工事。

## 14章｜暗夜军袭来

暗夜方面，里昂和马库斯都察觉到了父王的异样，伽隆甚至说出“将白夜、暗夜以及全世界尽皆消灭”这样莫名其妙的话语，但两人出于暗夜王子的立场无法做出叛国的行为。艾丽泽则在偷听到马克贝斯的对话后，带着陪臣去找神威和卡米拉会合。在港镇迪亚，塞拉斯率领着暗夜部队奉命前来围剿神威，不过他出于年幼时两人的好友关系以及骑士的誓言并未出全力，最终也加入了神威一行。众人合力突破包围，顺利驾船出航。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 令海水退潮、变为平地 |
| 对话事件 | エリ－ゼ&シャ－ロッテ、エリ－ゼ&ブノワ |
| 访问村庄 | リブロ－、サンダ－ソ－ド、秋祭、マスタ－プルフ |

暗夜妹妹エリ－ゼ带着ハロルド、エルフィ赶来加入，她也关系到两名敌将的说得。此役地图与暗夜第10章一致，但我方有更丰富的角色可选。西侧建议配置克制剑系职业的角色守在桥头，等敌兵靠近时基本已被魔道炮台炸得濒死、毫无威胁；东侧防线需要带上重甲、兽特效的武器，以抵抗将军、圣骑士等强力职业的轮番冲击（这里的弓炮台用处不大，建议把防线靠内一些便于回复）；南侧以弓炮台协助主力部队防守，想回收道具就得用力ミラ在第2回合就抢先访问东南的村庄。虽然敌方援军的持续时间较长（第6、8、14、20、26、32、38回合），但数量不多，而且南侧的主力部队并不会攻出来，原本用于降低水位的龙脉也无人可以发动，因此整体难度也会低不少。攻向南侧时注意不要误杀了两名可以说得的角色，过关后サイラス也会成为同伴。

## 15章 | 虹の贤者

诺特尔迪亚山顶有一座七重塔，据说虹之贤者就在塔顶，但只有真正的强者才有资格与其相见。成功突破塔内的七个试炼、推开塔顶的大门后，神威竟然被传回了港口的民房，一开始给他们提供信息的老人正是虹之贤者。贤者先是唤醒了夜刀神上沉睡的力量，随后告诉神威如能集齐5把神器，“炎之纹章”就会变成传说中的“火焰之纹章（Fire Emblem）”，能带来战胜任何敌人的强大力量。在遥远的古代曾有12条野心勃勃的龙，它们争夺着世界的霸权，而正是虹之贤者创造了夜刀神和诸神器，让人类卷入了龙之间的战争。“用夜刀神开拓出属于自己的道路吧！”说完后贤者便安详离世了。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 压制目标 |
| 对话事件 | 主角&アシュラ、主角&ニュクス |
| 开启宝箱 | 灵刀、スレンドスピア |

“七重塔”里的敌人没有什么麻烦的特技，只是部分房间有上级职业将军把守、比较耐打。本关相比其他两条线的同名章节出击人数较少，故建议尽显主力出战。开场后向东侧的阶梯移动，与第2回合结束时在此登场的ニュクス对话令其加入。随后集中兵力、逐个房间推进，对方的最大威胁来自于装备有“手枪”的将军。建议由飞行部队负责载人，攻入房间换成高守备角色快速削减杂兵数量，次回合再以特效武器或后排的魔法解决将军。东北房间里的アシュラ是可以用主角说得的，其已经是上级职业且等级为10，建议第一时间对话免得遭到重创。过关后主角的武器强化成“夜刀神·幻夜”，返回城池时，之前尚未加入的执事/女仆也会到来。

## 16章 | 白き炎

白夜和暗夜天空颜色交替的时刻日益临近，神威带领着同伴来到无限溪谷，却不料冈兹和大批暗夜军队追杀到此，幸好龙马率领着白夜的援军及时赶到。曾经亲眼目睹神威被暗夜王抓走的龙马对此始终耿耿于怀，如果自己的力量能更强大就不会发生这种事；而日乃香在神威选择离开的那一天觉得自己受到了背叛，没有相信弟弟所说的一切让她感到愧疚不已。这一次，两人决定与神威并肩作战，同时也是对弟弟的补偿。强援赶到让全军士气高昂，神威立刻重振态势，将冈兹彻底铲除。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 令指定的火炎障壁喷出/消退 |




本章与17章是二连战，准备工作一定要做充分，临近转职的角色建议提前备好“マスタープルフ”。リョウマ率领白夜方面的ヒノカ、アサマ、セツナ以及反抗军的クリムゾン相助，初期位于西南角。虽然与大部队有一定距离，但凭白夜王子的实力没有太大危险。剧透一下クリムゾン会在第18章强制战死，就不要给她抢经验值了。溪谷中喷出的火焰即使是飞行单位也无法穿过，炎壁会随着回合的进行自动喷出或熄灭，而用龙脉也可以手动控制这些炎壁，合理利用就能把敌人分断开再各个击破。第10、15、20、25回合结束时，地图北侧、南侧、东侧会陆续出现增援。不想放过经验值的话建议合兵一处、共同拒敌。沿着地图边缘鱼贯而行不会受到炎壁的干扰，而且火焰是在回合开始时变化的，只要控制好走位一般不会被偷袭致死。敌将ガンズ初期装备的“トマホーク”射程为2，近身围殴他根本毫无压力。

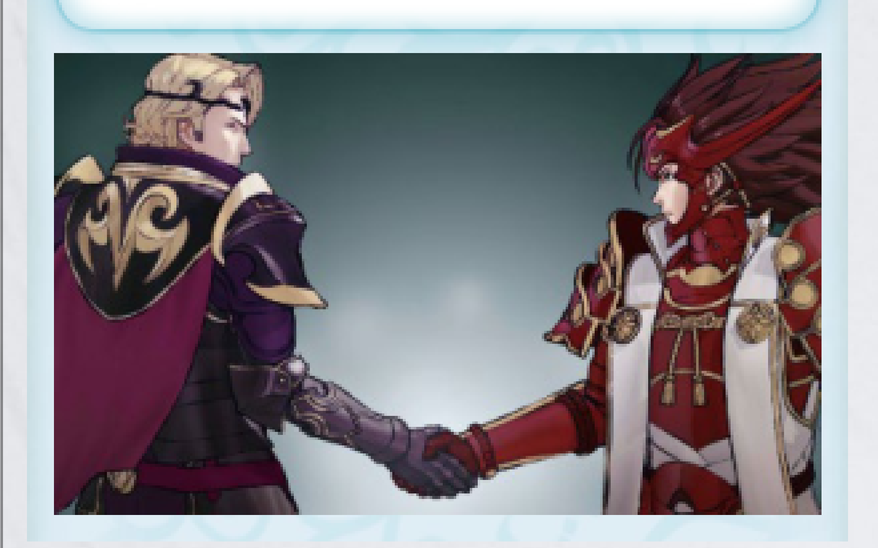
## 17章 | 黒き炎

刚刚经过一场恶战，部队还没来得及休整，暗夜军师马克贝斯又带领着重兵挡在必经之路上。眼看天空颜色交替的时刻将至，现在撤退的话就会错过数十年一遇的机会，担心同伴安危的神威显得进退两难。龙马鼓励他抛开迷茫，无论多么绝望的战斗都应该抱着信念战至最后一刻。敌方的增援源源不断，战局越发趋于不利，马库斯和里昂率领着暗夜的援军赶来相助。暗夜王的诡异行径终于让他俩相信父亲是受到了操控，为了寻求真相决定一同前来无限溪谷。

白夜、暗夜王族的兄弟姐妹们齐聚一堂，对于神威而言这简直胜过十万雄兵，马库斯和龙马更是握手言和。在场的所有人不分阵营，只为了自己的信念行动，目的是寻求一条没有战争的和平之路，神威长久以来的努力和坚持也终于开花结果。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 压制目标 |

开场先把阵型向东调整少许，第2回合マークス和レオン会从东北登场，次回合暗夜方面的ラズワルド、ピエリ、ゼロ、オーディン也作为援军加入，大幅强化我方战力。第1、8、11、15回合结束时，地图上的各个城砦都会陆续刷出敌增援，推荐与我方增援会合并就地铺开防守阵势。西侧防线要面对较多的重甲单位，对方的移动力较差，备好特效武器在城砦处据守即可；东侧防线会受到骑兵单位的连续冲击，最好派强力角色利用树林地形对抗。顶住对方的攻势后全军沿着东侧的道路向南挺进，派高机动的飞行职业直接向中部的魔道炮台发动突击，攻陷炮台后这里就能成为我方的桥头堡，让法师配合歌姬的再动对周围的重甲单位连续轰炸。没有了重甲充当肉盾，攻克西南和东南的弓炮台易如反掌，敌将マクベス也是手到擒来。



## 18章 | 见えざる王国

大军集结于无限溪谷，但要从吊桥上直接跃入深谷还是显得太过疯狂。神威打算说出真相，这样即使自己当场化为泡沫，其他人在明白其中缘由后也会有跳下去的觉悟。其实众人都是因为相信神威才聚集在此的，只要他一声令下，大家就会毫不犹豫地采取行动。阿库娅先行一步带领着众人跃入溪谷，克里姆森则根据修瓦利艾公国女骑士的传统，在重大的战斗前于胸口插上一朵白花。当神威和克里姆森一同跳下吊桥时，一个黑影突然袭来，向两人发起偷袭，相对习惯空中作战的克里姆森挡下了对方的攻击，香消玉殒，胸前的白花也被焚烧殆尽。神威带着失去战友的悲痛击退透魔王派来的神秘魔道士后，阿库娅终于得以给众人讲述关于透魔王国的一切……

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 徐徐破坏石像、变出魔法阵 |

本章的魔法阵为单向传送效果，踩到上面选择“转移”便能触发，对应的传送点可以按A键查看。由于敌将所处的区域相对独立，惟有将地图上的8个龙脉全部启动、令人面巨石碎裂后，才会出现传送

到地身边的魔法阵。开场即兵分两路，全员通过南侧的两个魔法阵到达敌人所在的区域并从南向北挺进。注意一旦攻陷任意龙脉，直到第31回合为止，每过6个回合和6+4个回合时，城砦上都会陆续出现援兵。如果不想打就得加快进攻速度，已发动的龙脉处增援会被封锁。反之若是想赚取经验，我方只需守住第一个浮岛的路口即可，狭长的吊桥和石路都非常利于诱敌作战。开启魔法阵的过程大费周章，敌将却异常的弱……过关后城池温泉等级到达3级，フウガ加入。

## 19章 | 灭びの街

透魔王国原本是一个和平的国度，与白夜和暗夜王国都曾进行过王族之间的交流，实际上白夜的王座“真实宝座”就是透魔王赠送的礼物。但透魔龙海德拉暴走后，这个国家就发生了翻天覆地的变化。海德拉拥有操纵死者肉体的能力，受其诅咒之力驱使的傀儡被称为“透魔眷属”，暗夜王已然是其中之一。透魔龙通过控制伽降，以及派出看不见的士兵挑起白夜和暗夜两国的战争，目的是毁灭整个世界，让自己成为惟一的主宰。

谈话间一个名叫隆塔奥（ロンタオ）的少年被透魔兵追赶至此，神威果断伸出援手。他自称是透魔王的侍童，国王的蛮横暴虐让隆塔奥无法忍受，终于找机会跑了出来。既然这个孩子知道海德拉的所在，正好给众人带路。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 20回合内我方全体脱离或击破敌将 |
| 龙脉效果 | 制作出与本体共享生命的分身 |

地图和特色都与暗夜线第15章一致，南、北两个区域各自独立，只求过关的话迅速向东北突破即可。不过南区敌人身上携带着大量的武器和道具，建议还是不要放过。出战名额只有8人，挑选精兵强将出马吧！首回合解决西侧的4名敌人，第2回合立刻发动龙脉，全员的分身就会出现在东南角。再次提醒一下分身的HP是与本体相关联的，任意一方受创、双方都会掉血。

北区的战事没有什么难点就不再细说，下面主要介绍南区。在龙脉启动后，每隔3个回合西南都会出现一波增援，故进军的速度不能太慢。第2回合造出的分身先在废墟中以反击击溃来袭的法师和弓箭手，然后就果断攻出去，相互之间保持攻阵提升杀敌效率。战斗的最大要点是控制好节奏，切忌同一名角色在南、北两侧同时与强敌作战，这样往往会导致回复不及。一侧战斗，另一侧回复，然后再交替是比较好的节奏，没有援军的北区大可不必急着赶路，优先替南区的分身缓解回复压力。




## 20章 | 疑惑の种子

岩石漂浮在半空中的奇妙光景令人啧啧称奇，配合龙脉瞬间移动的石桥也带着几分魔幻色彩。几经周转并击破沿途挡路的敌人后，神威一行终于来到了透魔王国的王城——难攻不落的奇岩城。由于城门紧闭，想从正面突破是不可能的，隆塔奥准备带众人绕到他逃跑时走的后门。但马库斯对隆塔奥产生了怀疑，认为他是透魔王安插的奸细。不过由于缺乏决定性的证据，神威表示不能轻易地怀疑他人。这种无条件的信任之情让白夜和暗夜突破成见和隔阂、并肩作战至此，然而这份天真也是神威的最大弱点。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 令石桥和上面的单位瞬间移动 |
| 开启宝箱 | 水车、飞刀、真龙石、マスタープルフ |




此战的龙脉效果可以灵活运用，比如我方先站在桥上摆好阵势，次回合发动龙脉接近敌人展开突袭；如果敌方有较多强力单位聚集在桥上，发动龙脉也可以把他们传到其他位置，为濒死的角色创造回复机会。针对敌方的飞行单位，派几名弓箭系职业是必不可少的，推荐配置在南侧，其任务是清掉中央的山伏+阴阳师部队，同时把金鵄武者引到弓箭射程范围内秒杀。地图中央的魔龙骑士虽然可以用前面介绍的龙脉转移战术突袭，但是我方也会因此暴露在北侧圣天马武者的攻击范围中，建议还是从南侧引下来击杀更为稳妥。解决完空军后，剩余的敌人相互之间缺乏连携，而且没有任何援军，如何解决就任凭玩家自由发挥了。

## 21章 | 进むべき道

受到猜忌的隆塔奥提议：自己先一个人从后门返回城内，再替众人打开城门。神威觉得让少年独自行动危险性太高，遂决定跟他一起潜入城中开门。两人刚一入城，隆塔奥立刻显露出了真正的面目，他奉透魔王之命骗取神威的信任并找机会将其抹杀。不过神威也有所准备，他在行动前留下了字条，一旦自己没有及时返回就很可能是中了敌人的陷阱，果然同伴们及时赶到。虽然轻信他人是神威的弱点，但这也是其过人之处，他只需要坚持自己的道路即可，其他方面有身边的同伴们来弥补。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 令红色地板和蓝色地板的颜色互换 |
| 开启宝箱 | ブーツ、术书、暗杀手里剑、アウルゲルミル、マスタープルフ |

非常有意思的关卡，室内的地板分为红、蓝两色，敌人处于红色地板上会变成上级职业，处于蓝色地板上会变成下级职业。当敌方上级职业降级后，除了能力下降外，部分武器也会变得无法使用，但是经验值并不会衰减。因此只要把敌人尽量引到蓝色房间再开战，就可以较为轻松地歼灭。针对本章特性不妨派一些二线角色上来练级，但须注意，敌人在行动结束后才会发生职业变化，即当其从红色房间进入蓝色房间时，攻击过后才会降级，因此充当诱饵的角色不能太弱，此外新登场的援军也不会立刻降级。从第5回合开始，每隔2～3回合阶梯处以及各路口会陆续出现增援，一直持续到第30回合，其中第12回合结束时地图东侧登场的2名忍者会争夺宝箱，建议开场后有意识地往这里进军，先截断他们的去路。当我方进入东南和西南区域时，附近还会再刷两波援军。龙脉能让地板的颜色逆转，攻打敌将前发动无疑会令战斗更轻松一些。

## 22章 | 母の记忆

踏入迷之森林，迎接众人的竟然是阿库娅的母亲仙美，早已死去的她如今是被海德拉操控的“透魔眷属”，没有过往的记忆和情感。即使知道对方只是一具被操纵的躯壳，阿库娅还是无法抑制住对母亲的思念和感情。那位从小教会自己唱歌的母亲、那位在生命燃尽前把透魔的历史传承下去的女王，对于阿库娅而言就如同人生的路标一般。如今，她却不得不与仙美同室操戈、骨肉相残……

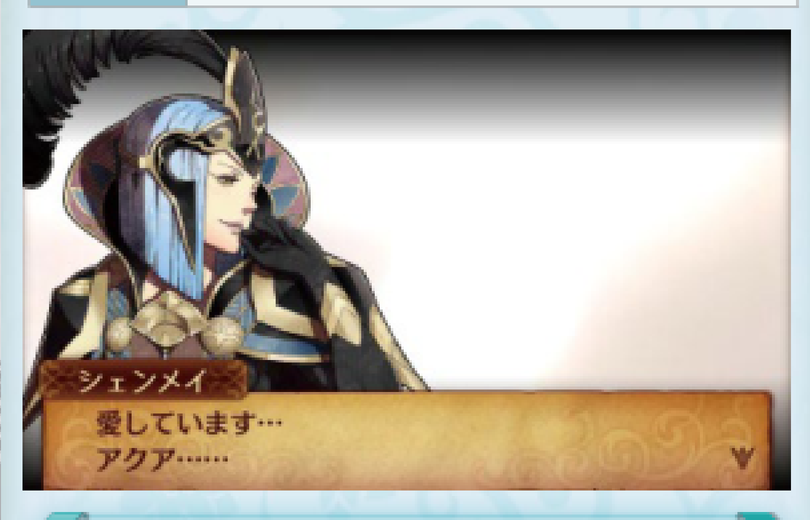
| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 压制目标 |
| 龙脉效果 | 烧毁茂密的大树、变成丛林 |
| 开启宝箱 | 守兽石、エクスカリバー、リカバー、银の暗器 |

地图中央区域被大量茂密的树林覆盖，初期可供行走的道路非常狭窄，但这也恰恰便于我方的防守。建议首回合调整阵型在西北处防守，第2、3回合圣天马武者就会杀到，对方能够停在树林上空攻击，我方至少要转出1名金鵄武者才利于在空战中秒杀。初期的短兵相接过后不妨原地待命，从第8回合结束时开始会有少量援军出现，由于树林尚未烧开，会"键开け"特技的忍者面对宝箱也毫无想法。第10、18回合结束时各有2名婆娑罗在我方初期位置的路口登场，正好守株待兔、轻松解决，而第24回合结束时刷出的增援全部是金鵄武者，注意利用防阵保护好被克制的单位。发动龙脉烧森林时注意选位，确保每次烧开只会放出一波敌人，各个击破就非常容易了，一些站位吃亏的杂兵甚至可以隔着树林活活屈死。敌将シェンメイ的"大祭"杖能回复10格范围内的全体敌军，最好先将其耗尽再发起总攻。过关后暗器炮台、弓炮台、魔道炮台任意一个等级到达3级，フローラ加入。

## 23章｜眷属シェンメイ

行军途中，龙马怀疑杀死克里姆森的凶手就在军中，因为当时从吊桥上跳下的只有他们。如今决战临近，龙马才提出这个猜想，目的是提醒神威留个心眼、免遭偷袭。仙美再度率领透魔军杀到，而挡住了众人去路的，竟然还有女龙骑士克里姆森，如今她也变成了"透魔眷属"的一员！对于这些昔日的亲人和同伴，彻底将其击倒、把身体从操纵中解放出来才是对她们最好的慰藉。克里姆森艰难地说出了谢谢，恢复神智的仙美也对着久未谋面的女儿道出"我爱你"，随后两人便相继化成泡沫、消散而去……悲痛之情让神威愤然立誓，绝不能饶恕玩弄人情感的透魔王。

| 胜利条件 | 压制目标 |
|---|---|
| 开启宝箱 | 戟、ライナロック、10000G |




本章的石桥会根据回合的奇偶数自动移动，连同上面的单位一起转移（如果目的地有飞行单位占据，步行单位会被挤开）。即使组成防阵，每块转移桥所能容纳的最大单位数也只有8人，因此带一些灵活机动的空军更利于战斗时的调控。首回合不急于上桥，建议先在原地看清各个桥的移动规律，クリムゾン会在第2回合杀到，亲手帮她解脱吧！随后步行职业摆好阵势上桥，飞行职业负责护航。西侧守护宝箱的杂兵中，有一个弓箭手射程长达3格，建议先用空军突击秒杀，把敌人往这里引，陆军趁机用转移桥登陆西侧浮岛。从第10回合结束时开始，城堡里会刷出零星的几个增援，值得注意的只有第22回合从中央偏北浮岛登场的圣天马武者。敌将シェンメイ依旧带着回复杖和妨碍杖，最好不要给她发动"ウィークネス"的机会。

## 24章｜在りし日の面影

要摧毁诸恶的根源，就必须勇往直前、进入王城内部。一片漆黑中，一个慈祥的身影出现——白夜女王命，她明显已经变成了透魔眷属。命坚称是自己即使被透魔王操控，她也仍是神威的母亲，是凭借自主意识前来帮助神威的。前路上遍布机关陷阱，命温柔的声音不时传达到耳边，帮助神威安全通过了前两道门，直到第三道门才显露出了杀机——被透魔王控制的命只是用前两道门来骗取信任，她所说的红色门背后暗藏着致命的机关。

替女王解除控制后，白夜的王族们围绕在她的身边，看到孩子们平安无事并且一路奋战至此，身为母亲的自豪感油然而生。命在临死前更说出，神威其实是她在透魔王国生下的孩子。"请牢记你们的血脉，还有我们活过的证明，继续前行吧！"白夜的兄弟姐妹们只能再次含泪目送母亲离去……

| 胜利条件 | 找出并击倒敌将 |
|---|---|
| 开启宝箱 | ウィークネス、必中の和弓、爆炎手里剑、ライトニング |

出人意料的潜入型关卡，建议派出移动力高的部队，并选择一个会开锁的角色。地图的4个区域被三道门隔开，正确答案都是蓝色的门，一旦开启红色的，我方全员会受到固定的HP伤害。每个区域有一些沿固定路线巡逻的敌人，不慎被发现的话会引来大批援军，如果直到找到敌将都没有被其他杂兵发现，过关后可以得到额外奖励"ブーツ"、"マスタープルフ"和10000G。虽然因此会损失一些经验值，但对于能自由练级的透魔线而言完全不叫事。躲避哨兵的原则是我方不能进入其警戒范围内（按X键开启），因此诀窍就是仔细观察对方的巡逻路线，再跟在其身后即可。用防阵精简队伍数量，全军移动力达到8～9就很好操控了，当然有战场S/L最为方便。发现ミコト后记得把飞行兵种换到后卫，如果无法一回合秒杀，建议故意留一个残血杂兵，敌将会优先替其回复，次回合附近出现的增援对额外奖励没有影响。

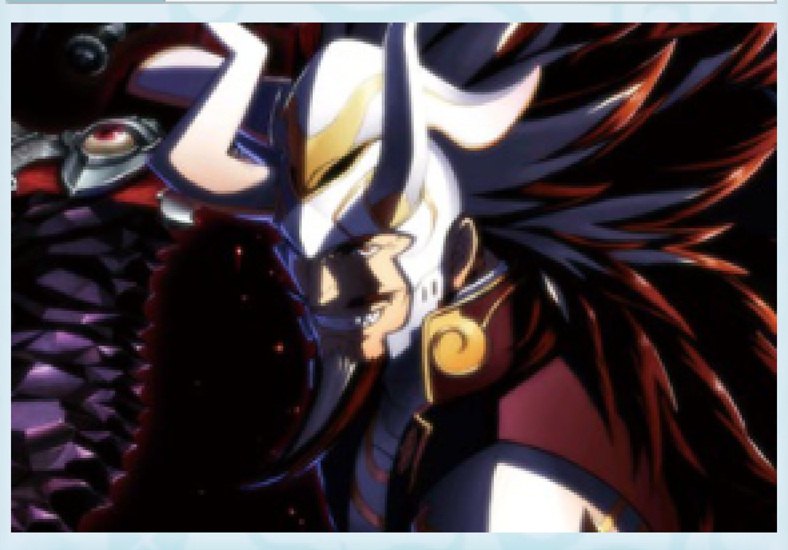



## 25章｜魔剑士再び

神威是透魔王族的惊人真相并没有动摇他的内心，毕竟令世界重归和平是所有人共同的愿望。奇岩城内的构造异常复杂，众人在分散开探路时，神威遭到不明人士的突然袭击，幸好并无生命危险，醒来时老骑士君特守在身边。神威认定偷袭者与杀害克里姆森的是同一人，君特则提醒他要多加小心，因为叛徒很可能确实就在军中。

挡在众人面前的是迄今为止最为强大的透魔眷属——前任白夜王皇，此时他已非国王，只是一个追求剑术极意的武人。虽然被透魔王操纵是生涯之耻，但能够有机会亲眼看到孩子们成长并超越自己，作为父亲已别无他求。

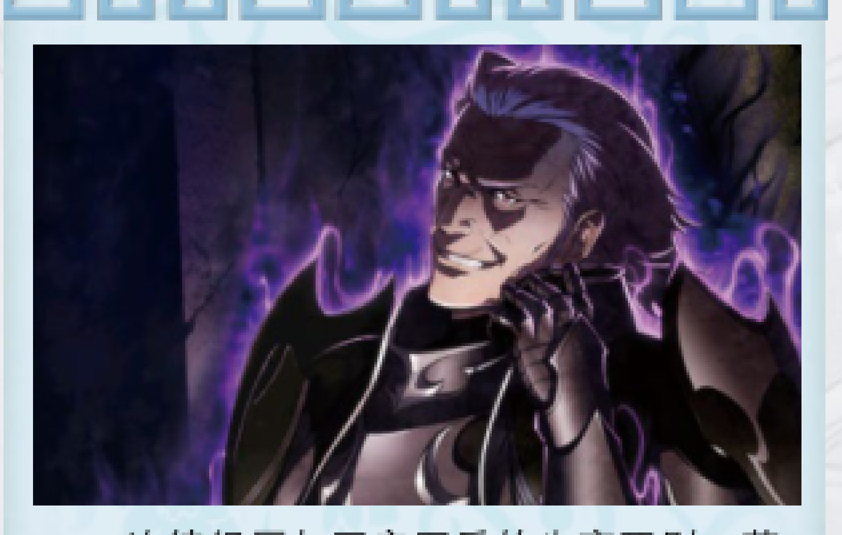
| 胜利条件 | 击破敌将 |
|---|---|
| 龙脉效果 | 切断连接敌将所在区域的锁链 |



初期我方被分隔在两个区域，首回合开始时移动的隔间就会自行靠近（容量6人），全员进入并让强力角色位于北侧的中央位置。次回合隔间移动后北侧的门会开启，让强力角色往外走1格，就在狭窄的通道处拒敌，只要连接处有双方单位，隔间就

不会移动，而我方可以利用阵型和后排输出轻松地将袭来的敌人逐一击倒，敌兵数量减少后就可以全员攻出去了。战斗的目的是启动北侧、中央、南侧的3个龙脉，这样连接敌将所在区域的锁才会解开。接近北侧的龙脉时，附近还会出现一波增援。启动两个龙脉后，建议让两支部队在中央区域会合并调整阵容，以高魔防的职业优先进入移动隔间，向南侧用先前的战术击破敌人。3个龙脉全部启动后，东北和东南会先后刷出两波援军，敌将所在的区域也会开始上下移动。スメラギ的武器“叶隐”威力极高，但在攻击一次后会导致使用者的力减半，而且射程仅为1，用远程攻击可以避免“待ち伏せ”特技发动。

## 26章 | 我が名は透魔王



连续经历与至亲至爱的生离死别，苦难和悲痛把一行人磨练得更加坚强。刚一到达王之间，除神威和阿库娅以外的人就立刻遭到了猛烈的攻击。君特突然态度大变，认定这两个流着透魔之血的人欺骗了大家，先用花言巧语把白夜和暗夜的王族骗得聚集到此再一并铲除，而且杀死克里姆森的也是他们。神威想起克里姆森佩戴白花一事只有自己知道，然而不久前君特才对他说过“我还清楚地记得克里姆森胸口的花被烧焦的样子，绝对不会让神威大人落得同样的下场。”真正的叛徒就是这位一直以来忠心耿耿的老骑士！

露出马脚的君特也不再隐瞒，狂笑着坐上了王座。原来君特并不是区区透魔眷属，他的身体早已被完全控制，甚至认为自己和透魔王是一体的。在阿库娅的歌声中，君特的意识以“自刺”的方式夺回了身体的主动权。老骑士曾经因为拒绝接受暗夜王赐予的龙之血、选择告老还乡而引得伽隆龙颜大怒，结果不但妻儿惨遭杀害，就连故乡的同胞也都全部被铲除。后来他向神威尽忠只为接近他，找机会向视人命如草芥的暗夜王族复仇。当神威受限于北之城塞时，君特对他的种种教导还历历在目，不论对方是出于何种目的，都不影响曾陪伴在自己身边的事实。如今神威希望君特能为了世界的和平而效忠，以活下去偿还之前犯下的罪恶。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 令水域结冰、阻止援军登场 |
| 开启宝箱 | 圣なる弓、七难即灭、勇者の斧、超兽石、勇者の枪、リザーブ、逆神・丑寅、强者の弓、勇者の剑、リザイア |

ギュンター因剧情限制无法出战，此役身上流着透魔之血的主角和アクア周围3×3范围会出现守护方阵，令同伴回避+40且每回合HP回复20%。从第6回合开始，每隔2个回合地图上的“水地”就会陆续出现敌增援，具体顺序为：西北、南、东南、西南、东北。发动龙脉能阻止援军，但持续效果仅为6回合，故想要彻底封锁增援，需要多派王族角色出战。开场后敌人就会从四面八方涌来，建议全军立刻向西南移动，解决这里的两三个杂兵后依靠着墙壁、以主角和アクア为中心布下防守阵型。顶住前期的压力后敌方援军也差不多要登场了，推荐主角和歌姬兵分两路，各带一批人从南向北压制龙脉、同时回收宝箱。每压制一处龙脉，都留下一名王族把守，冰一旦融解就赶紧再发动，这样便无后顾之忧了。敌将ギュンター虽然有“龙鳞”、“状态异常无效”特技护身，但基础能力实在太差，从他身上还能得到珍贵的复活杖“ビフレスト”。

## 27章 | 埋もれ狂い果てて

众人终于见到了一直躲藏在阴暗面的罪魁祸首、肆意玩弄人命的透魔王海德拉。海德拉声称人类现在拥有的一切都是龙族给予的，凭什么人类坐享繁荣的同时自己要忍受痛苦甚至迎来死亡。对于人类这种忘恩负义的下等生物，就应该彻底肃清。虽然不知道是怎样的经历才让透魔王有了毁灭世界的念头，但现在要做的惟有将其击倒，结束这漫漫长夜和无尽的黑暗。然而面对海德拉，夜刀神无法砍进去哪怕一寸，神威无比渴望能获得守护一切、结束战争的力量。此时巧、里昂、龙马、马库斯手中的神器一起发出了共鸣，夜刀神将它们的力量联系到一起，四颗宝石镶嵌为一体，神刀也终于成为了完全形态——传说中的“火焰之纹章”。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 水域干涸、变成回复地形 |

本章同样会与最终章连续展开，开战前主角的武器强化为“夜刀神・终夜”。场景延续前一章，但发生了崩塌，我方处在两片废墟之间。地图四周同样散落着大量的“水地”，从第9回合开始，每隔3回合就会从中出现敌援军（大点4人、小点1人）。而我方发动龙脉后，“水地”会变成“回复床”，除了有20%的HP回复效果外，也能直接阻断援军的登场。透魔兵的基础能力颇强，常规打法建议先全军后撤，进入废墟之间的狭窄路口抵御敌人的猛攻。等初期的压力缓解后，再冲出去压制四周的龙脉。由于增援点的数量繁多，如想压制所有的龙脉，玩家即使兵分两路也得进行一场持久战，考虑到后面还有最终章，下面介绍一个简单的1回合速杀打法。

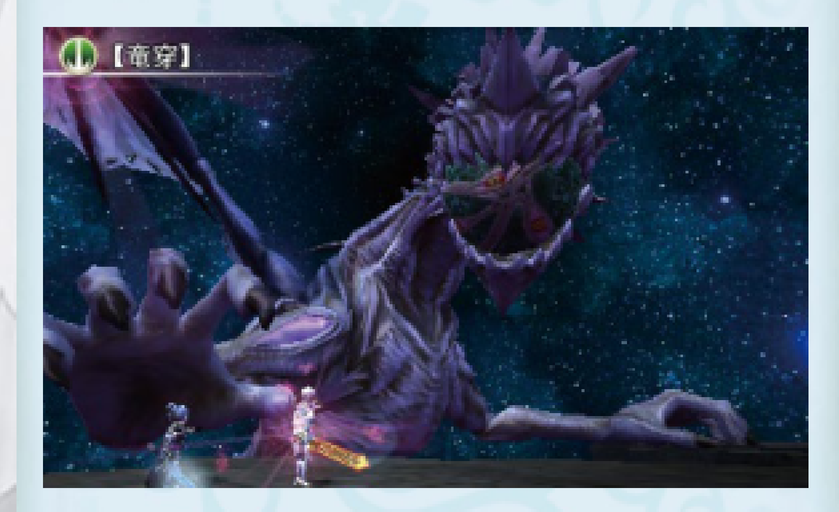
准备工作：①主角的速度大于29便能追击敌将，剑熟练度为A的前提下，力33以上即可；②アクア与飞行职业组成防阵摆在最上方，用1个“ブーツ”把后者的移动力加到9；③アクア下方选一个能使用杖的高移动职业（如圣天马武者、战术师）携带“七难即灭”，左、右位置放两个法师系职业。

操作步骤：①先用法师速杀挡在敌将面前的将军；②杖系职业向北移动8格，使用“七难即灭”把主角拉过来；③主角发动攻击；④与アクア组队的飞行职业向北移动9格，把歌姬交换到前卫对主角唱歌，使其再动；⑤主角再次发动攻击，4下全部命中即使不出必杀也正好能击破敌将。

以上只是战术的基本思路，玩家在行动前还可以用其他同伴的“叫び”系技能提升主角的各项能力。如果不想浪费“ブーツ”，就把阵型最上方也换成一个持杖系角色，主角攻击后再用“七难即灭”拖一个强力角色过来即可。只不过面对“龙鳞”特技，惟有“夜刀神”的伤害为0.75倍，其他武器就只剩0.5倍了。

## 终章 | 透魔龙ハイドラ

落于下风的透魔王召唤来了伽隆，暗夜王自愿成为海德拉的容器，却被对方一口吞下。随后，海德拉显出了透魔龙形态，庞大的身姿视人类如同蝼蚁草芥，恐怖的威力将透魔王国整片大地蹂躏殆尽。面对力量上的巨大差距，身经百战的战士们都不免有所动摇。此时神威站出来鼓励大家不能



放弃，不论透魔龙多么强大，身边还有相互信赖的战友，相信同伴就能获得勇气，相信自己就会涌现出力量。一直以来众人都是这么战斗的，也挺过了无数的难关。既然被这样的命运选择了，那么就不能逃避。神威高举着火焰之纹章，在耀眼的光芒下率领众人冲向透魔龙海德拉。

漫长的黑夜终于过去，神威加冕成为透魔国王，龙马和马库斯则分别成为白夜、暗夜新任国王。两国达成和平协议的同时，也各自分出了一些领土，用以重建百废待兴的透魔王国。不同于一纸文书，这个协议是建立在血脉、羁绊和信任上的。无论国籍、身分、地位，所有人都将严守这一约定，并立誓共建属于全人类的崭新未来。

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破敌将 |

最终BOSS透魔龙共有三个阶段，第一阶段“前足・左/右”HP=61、第二阶段“本体”HP=80、第三阶段“核”HP=80。战场周边还有8名强力的透魔兵，一旦数量少于8时，次回合就会有增援赶到，每次2名（兵种不重复）。第一阶段的刷兵点为西、南、东，第二和第三阶段的刷兵点则都在西北、东南的龙爪附近。首回合建议主动分兵，在局部形成以多打少的优势把两侧的敌人解决掉。随后以强力角色对透魔龙的前足发起猛攻，其射程为3格，最好能集中火力争取在一个回合内干掉。本体和核心是在地图中央出现，挑4名物防最高的攻击型角色向这里靠拢即可，其他人留在龙爪附近准备第一时间截杀增援的敌兵。本体、核心的射程都长达5格，后排负责回复的职业最好带上远程回复杖。由于本体、核心在暴露出来的首回合是不会主动攻击的，玩家可以利用这一特性，放心用歌姬发挥再动的能力争取尽早解决战斗。

## 外传

除了“悲剧にさす光明”外，其他外传都是特定角色结婚后才能开启的，且可以收得对应的子代角色。未免孩子们遭到敌人的袭击，子代都被安置在星界的“秘境”中，这里的时间流逝与外界不同，因此玩家触发外传时见到的也是孩子们长大后的模样。由于剧情方面基本都是亲子之间的简单交流，没有太多主线相关的内容，这里就不详细介绍了。

外传中出现的敌人强度、职业、所持道具等都与玩家当前的主线进度挂钩，子代角色也会随着进度自动成长。当主线进行到19章以后，进入外传时子代角色都会自带道具“**チャイルドプルフ**”，转职后立刻就能成为战力，也能省去一笔开支。下文外传攻略都是以主线进度20章为参考的。

### 外传｜悲剧にさす光明

| | |
|---|---|
| 开启条件 | 第7章结束 |
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 对话事件 | 主角&モズメ |

虽然村人モズメ看似处在敌人的包围中，但她自己不会移动，初期还算相对安全。此役可以说是福利关卡，敌方全员没有特技，不妨派一些稍弱的角色上场练级。开战后我方就向南移动，零星袭来的几个敌人只要确保各个击破就没有威胁。尽快过桥并用主角说得AI同伴后，就可以利用这里的树林地形布防，清掉附近的吸血丧尸再向北进军，卡住民房之间的窄路口即可御敌，敌将是不会移动的。提醒一下，本作中村人并不能转职两次，但依旧拥有特技“良成长”的成长率加成，由于モズメ初期能力很弱，想要成为主力需悉心培养，派其他人与其组成防阵提升攻击后再伺机补刀。




### 外传｜悲剧にさす光明 共通

| | |
|---|---|
| 开启条件 | ①自创主角支援S；②第8章结束 |
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 让沟壑被水填满或干涸 |

カンナ的性别与自创主角相反，即自创为男性时生女儿，反之为儿子。此役是典型的防守战，西侧为法师部队、东侧为弓系部队，南侧除了剑圣和枪圣外，还有机动力较高的飞行部队，故我方可根据此特点布阵应对。开战后立刻发动两处龙脉，用水填满内、外两条沟壑，这样只需守住三处桥头即可抵御步行单位。注意每条沟壑都有两处对应的龙脉，注水后再启动一次，效果就是令水干涸了。飞行部队会分两拨袭来，故中央再预留3队弓箭手即可。即使不慎被他们突破，暴走变为龙形态的カンナ实力也很强、足以自保，反倒是要注意别被抢了太多经验。8、10、11、13、14回合还会有5波敌增援，尤其两个有头有脸的狂战士最为“变态”，因此后期兵力也不要太过分散。

### 外传｜歌姫と共に 共通

| | |
|---|---|
| 开启条件 | ①アクア支援S；②白夜/透魔第8章结束，或暗夜第10章结束 |
| 胜利条件 | 击破敌将 |

玩家的船只处于敌方的夹攻中，每回合有一艘敌船会主动靠近，按照先北后南的顺序交替，登船的具体位置会有少许变化。北侧船主要是狂战士、南侧船多为召唤师，此外两边都有持弓的冒险者。我方要有针对性地派出克制的职业，开战后不要主动进攻，而是采取诱敌深入的战术，引敌人到我方的船上再迎头痛击，贸然登上敌方船只很容易陷入孤立无援的境地。在7、8、11、12、15、16、19、20回合结束时，船上的阶梯处还会依次出现援军，若不想打就直接派高机动部队过去击破敌将吧，过关后シグレ才会加入。

### 外传｜斗わぬことの意味 共通

| | |
|---|---|
| 开启条件 | ①ジョーカー支援S；②第8章结束 |
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 对话事件 | ジョーカー&ディーア |

除了儿子ディーア外，友军还包括5名将军，存活2人以上可得到“魔よけ”、4人以上还能得到“バディプルフ”的额外奖励。想快速过关开场直接开启西侧的铁门，然后派人秒杀掉敌将即可。以全灭敌人为目标的话，则需立刻开启北侧的大门，把中央的敌军吸引过来，这样北侧的友军就没什么压力了。在与敌军交战时如果我方受到伤害，ディーア也会积极地下来回复，正好让他加入队伍。随后兵分两路，解决西北和西南的敌人。11、14、17回合时敌人分别还有三波援军，不想错过的话就别急着进入敌将的攻击范围。



## 外传｜心通うとき

共通

| | |
|---|---|
| 开启条件 | ①サイラス支援S；②白夜/暗夜第8章结束，或透魔第15章结束 |
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 对话事件 | サイラス&ゾフィ— |

开战后我方要立刻兵分两路，サイラス带着杀兽枪组队向北，主力部队向西。消灭初期树林周边的敌人后，西侧的主力部队要迅速过桥攻击岛上的敌人，只要能堵在桥对岸，西南角AI控制的村民们就会选择沿着河岸绕道走，不至于白白送死。北侧的サイラス则去触发对话令女儿加入，ゾフィ—即刻使用“チャイルドプルフ”转职提高战力，随后父女一同向西、挡在桥头，配合特效武器解决这里的骑兵。我方大部队解决岛上的敌人后，最好分两个人站在城砦处，阻止第6、14回合从这里刷出的援军、以免村民被偷袭，其他增援则是从东北、西北和西南出现的（8、10、12、16回合）。最后两军会合夹击敌将就没什么难点了，过关时村民存活3人以上可以得到“力のしずく”、5人以上才能得到“マリッジプルフ”的额外奖励。

## 外传｜愿いの药草

共通

| | |
|---|---|
| 开启条件 | ①スズカゼ支援S；②白夜第16章结束，或暗夜第12章结束，或透魔第9章结束 |
| 胜利条件 | 击破敌将 |
| 龙脉效果 | 烧开森林、出现近路 |

女儿ミドリコ开场时自动加入，目标敌将ドラジェ则会带着亲卫队、沿着蜿蜒的林间小道逃窜，被她到达东北角的脱出地点战斗就宣告失败，因此尽量多派一些高机动力的职业出战。龙脉可以烧开森林形成捷径，想快速过关的话第2回合启动龙脉、速杀敌将即可。如果想赚取经验值不妨先放她过去，第3回合再烧开树林紧随其后。待对方到达地图南侧时，我方迅速启动中央的龙脉，并抢先一步让高防御力的角色挡住东南仅有1格的小路，这样敌将就无处可逃了。其他部队向东北挺进，途中需小心能飞过树林的飞龙骑士，西南、东北和各地城砦中也会出现少量敌增援（7、10、12、15回合）。等收完全部经验值后再解决ドラジェ，她身上携带的“神龙草”效果为全能力+1，非常珍贵。




## 外传｜父の背を追って

白夜 透魔

| | |
|---|---|
| 开启条件 | ①リョウマ支援S；②白夜第14章结束，或透魔第17章结束 |
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 让沙漠长出绿草、变为平地 |
| 对话事件 | リョウマ&シノノメ |

本章战场为沙漠，应优先派上移动力不受影响的职业。儿子シノノメ会主动去找敌人交手，故想保全他最好带上救援杖“七难即灭”。开场后发动东侧的龙脉，让沙漠变成草地便于我方迅速向东进军。第2回合主力部队解决附近的敌人的同时，用救援杖把シノノメ拉过来并令其加入，免得他鲁莽地送死。随后就地迎击陆续袭来的敌人，不启动龙脉效果，东侧的敌人就会受到沙漠的限制，而北侧的敌人则可以凭借瓦砾之间的窄路口抵挡。敌方没有援军，故削减到一定数量后就可以转守为攻了。

## 外传｜狩猎に导かれし道

白夜 透魔



| | |
|---|---|
| 开启条件 | ①タクミ支援S；②白夜/透魔第11章结束 |
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 对话事件 | タクミ&キサラギ |

开场时儿子キサラギ自动加入，敌方全员皆是飞行兵种，森林地形对他们毫无影响。建议我方也尽显飞行职业出阵，尤其金鵄武者会非常活跃，弓手、妖狐以及特效武器杀兽枪等也都带出来。首回合让キサラギ向西北撤退并立刻转职提升防御力，主力部队清掉北侧的敌人，同时飞过树林保护好落单的同伴。金鵄武者以弓箭秒杀对手后，可以让同伴通过“物交换”的方式帮其更换装备着的武器。撑过前期的压力后，全员向西北移动，敌方会陆续攻过来，而西北的开阔地带适合解开防阵，前排由高防角色组成人墙，后排以弓箭手进行输出。只需注意敌方金鵄武者的攻击范围，不要让飞行部队中箭即可。

## 外传｜サイゾウの名迹

白夜 透魔

| | |
|---|---|
| 开启条件 | ①サイゾウ支援S；②白夜第8章结束，或透魔第12章结束 |
| 胜利条件 | 在グレイ撤退前击破敌将 |

一般情况下，叛逆期的儿子グレイ会在第10回合从正北撤退，沿途的敌人不会攻击他，而目标的敌将位于西北角，战前建议带上“七难即灭”。开场后利用龙脉摧毁有裂纹的墙壁，不要急着冲出去而是摆下口袋阵以逸待劳，次回合再稳步推进。进军到中央的房间后，想投机直接启动龙脉向北走是不可取的，这样南侧的大门会自动打开，东侧的阶梯也会有敌人的增援出现。建议先主动开启南侧大门，把冲上来的敌人解决后再向北，免得三面受敌。只要玩家能在第9回合攻入敌将东南侧的房内，利用“七难即灭”的效果直接把グレイ拉过来，他就会改为向我方来时的方向撤退（约需要4回合）。此后再发动龙脉的效果，就能有充裕的时间把敌将引过来干掉了，剩余敌人可根据自己的实力和时间酌情解决。

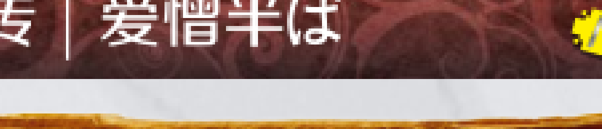



## 外传｜狩る者狩られる者

白夜 透魔

| | |
|---|---|
| 开启条件 | ①ニシキ支援S；②白夜第13章结束，或透魔第14章结束 |
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 对话事件 | ニシキ&キヌ |

キヌ看似处在敌人的包围中，实际上她身边以及北侧的敌人都是不会移动的，虽然キヌ会主动攻击，但只能间接攻击的弓箭手奈何不了她，因此前期并不会被危及生命安全。如果我方贸然以飞行部队快速飞过树林，反倒容易成为敌方弓箭手的标靶，故建议全军先向东击溃地图南半区的敌人、再转向北。女儿的攻击目标有一定随机性，如果她不慎进入主动出击型敌人的攻击范围，就还是用“七难即灭”把她拉回到大部队身边，否则仅凭身上的3个调合药是撑不了多久的。进军到地图中部地带后，利用两山之间的路口便可轻松阻挡追赶到南侧的敌人，北侧的弓箭阵利用近战武器也能快速突破。



## 外传｜爱憎半ば

白夜 透魔

| | |
|---|---|
| 开启条件 | ①ヒナタ支援S；②白夜第10章结束，或透魔第11章结束 |
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 对话事件 | ヒナタ&ヒサメ |

AI控制的ヒサメ位于地图正中央，他并不会主动移动，初期而言相对安全。




玩家方面可以选择向西或向南集中一点突破，由于荒地地形会严重影响移动距离，建议用飞行兵种带着ヒナタ到达NPC身边、尽快让他加入。救出ヒサメ后全员往东北移动少许，利用残垣断壁组成防线，这里仅需3个人便可守住路口，将攻过来的吸血丧尸尽数击破后再把阵线向西推移。注意阶梯处在第6和第8回合会有敌援军刷出，别让后排角色被偷袭到即可。敌将有“カウンター”和“待ち伏せ”特技，稍加注意即可，整体而言没有太大难度。

## 外传｜眠り妨ぐもの



| 开启条件 | ①アサマ支援S；②白夜第9章结束，或透魔第17章结束 |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 令河水结冰、变为平地 |

敌方多为持斧系职业，而且有不少狂战士都是原地不动的，故此战是我方剑系角色活跃的舞台。首回合先解决北侧岛屿的敌人、不急着启动龙脉。第2回合再发动龙脉效果快速向北推进（注意避开原地不动型敌人的攻击范围），击杀掉挡在中央桥上的狂战士后，东、西两侧的龙脉不要发动，这样利于中后期的防守。从第2回合结束时开始，地图西南、西北、东、北会陆续出现增援的冒险者，他们的目标是破坏中央的大型建筑。玩家在清掉中央岛屿的敌人后，立刻派人守住各个桥头、以抵挡从各处袭来的敌兵。冒险者职业是能越过浅滩的，一定要注意他们的射程范围，别让飞行单位涉险。アサマ访问村庄3次才能把贪睡的女儿ミタマ叫醒，直接全灭敌人过关她也会自动加入。

## 外传｜完璧な娘



| 开启条件 | ①ツバキ支援S；②白夜第8章结束，或透魔第9章结束 |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |

开战后女儿マトイ就会从南侧飞来并自动加入，我方的初期站位被强制分为南、北两侧，不想分散兵力的话建议在战前配置时就结成防阵，让全员都集结到南侧。由于敌人的部队以法师和勇者为主，尽量派上魔防高的角色。首回合清理岛屿上敌人的同时，派强力角色守在东西两侧的桥头。如果觉得战线太长、回复吃紧的话，就都集中到偏东有3座城砦的岛屿上，这样回复力就很有保障了。注意勇者是可以踏上浅滩的，不过移动力会严重受限，建议利用远程武器在他们渡河前就优先击破。东北角的敌将和身边的两名杂兵不会主动出击，把他们留到最后解决即可。



## 外传｜秘术の果てに

| 开启条件 | ①ツクヨミ支援S；②白夜第9章结束，或透魔第10章结束 |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 令毒沼消退、变为平地 |
| 对话事件 | ツクヨミ&シャラ |




本关除了充当敌将的女儿シャラ外全部都是吸血丧尸，虽然杂兵会集体穿过森林向我方攻来，但实力不强，是福利型的练级关卡。毒沼地形除了有伤害效果外，也可以看作是敌人的巢穴，每隔2～3个回合都会刷出一波援兵，因此可以在此爽快地赚取经验值。不过为了以防后期同屏的敌人数量过多，建议在战斗前期优先启动几处龙脉，让毒沼变为平地后该区域就不会有援兵登场了。一般进军路线需要先向西、再转北，玩家也可以直接用飞行系职业带着ツクヨミ飞过树林，靠近シャラ对话令其加入，整个地图就不会再出现援兵了。即使击破シャラ也不影响她在过关后加入。

## 外传｜秘めたる覚悟



| 开启条件 | ①マークス支援S；②暗夜第17章结束，或透魔第18章结束 |
|---|---|
| 胜利条件 | 启动所有龙脉后全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 烧毁树林、令水地变为平地 |

“水地”地形中会陆续地涌出敌援军，初期为1个，随着回合数的推进，增援数量也会增加。而且在困难以上难度时，增援全部带有“虚无の呪い”特技，击杀后是拿不到经验值的。地图上一共有7处龙脉（最后一个在敌将脚下），启动后能阻止援军的出现。因此本战要尽快发动龙脉，否则敌人会越来越多。皇子ジークベルト位于中央，他的实力很强，初期站在城砦上转职，附近的兵法者奈何不了他。我方主力部队分别沿东、西两条林间小道朝北进发，争取在2～3回合内各启动2个龙脉。随后两军向中央接应ジークベルト，针对西北骑兵部队的特效武器，以及东北络绎部队的“蛇毒”特技调整一下兵力配置，再分别向北推进，切忌单兵深入。

另外，没有购买DLC关卡的暗夜线玩家，可以利用本关无限刷怪的特点赚钱。用一名幸运值较高的角色转职成为锻冶，配合特技“匠の技”来刷取各种武器，过关后卖掉就能回收大量军资金。




## 外传｜囚われの王子



| 开启条件 | ①レオン支援S；②暗夜第15章结束，或透魔第18章结束 |
|---|---|
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 开启宝箱 | 5000G |

手无寸铁的伪娘フォレオ被关在北侧的牢房中，初期没有危险，当我方与敌兵交手后，东南角的阶梯处才会出现一名处刑者，10个回合后到达伪娘处。开场不妨兵分两路，派2～3个移动力8的部队在不惊醒敌人的前提下进入城砦内，并于中央的空隙处待机；其他部队沿着城西墙向北进军，在城墙外摆好阵势。打破墙壁后迅速对城砦内的敌人展开前后夹击，此处的乱战有一定难度，建议优先击破会吸血魔法的召唤师。解决了这一区域的敌人，再利用墙壁之间3格的距离设下稳固的防线，北侧和东侧阶梯处出现的援军以及南侧房间的敌人都会陆续袭来。随后转守为攻向东侧挺进，敌将是不会移动的，可以先无视他，迅速突破将军把守的北门。把威胁フォレオ的狂战士击破后，再去扫清地图上残余的零星敌人。

## 外传｜守り守られる者

暗夜 透魔

| | |
|---|---|
| 开启条件 | ①ブノワ支援S；②暗夜第14章结束，或透魔第15章结束 |
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 对话事件 | ブノワ&イグニス |

战场上有大量的树林挡路，想要尽快靠近东侧的儿子イグニス就得多派上一些飞行职业，载着ブノワ以及强力角色沿着东侧的山脉飞，切勿进入"フリーズ"的效果范围（女仆身边的两个勇者一开始并不会攻出来）。我方大部队则冲向南侧的正面战场，利用树林的地形效果吸引敌人过来剿灭。友军的存活能力与父母继承的特技息息相关，如果有"守备队形"等防御型特技在身，面对两名忍者的包夹尚能坚持一阵。我方援军最好能在第3回合赶到，再用ブノワ对话使其加入。イグニス是不能靠"七难即灭"救出来的，如果他被忍者打得实在狼狈不堪，就只能用"ドロー"杖把忍者拉过来了。确保同伴的安全后，大部队边战边向东侧靠拢，最后合兵一处攻击敌将和他身边的阴阳师部队。

## 外传｜风变わりな亲子

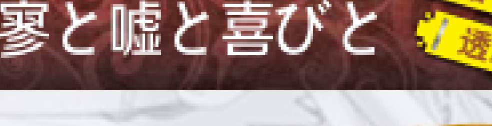
暗夜 透魔

| | |
|---|---|
| 开启条件 | ①フランネル支援S；②暗夜第15章结束，或透魔第14章结束 |
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 该回合内全员不能使用魔法或杖（包括魔道炮台） |




地图中部被一座大山隔开，只有中央的一个路口便于通行，但敌方已经设下了重重防卫。除了三座魔道炮台外，南北的炮台下都有两名弓手协防，想直接以飞行部队发动突袭并不明智。攻坚战的关键是3处龙脉，可以说整场胜负就取决于这全场"沉默"的3个回合。先在敌方炮台的火力范围外布下阵型，龙脉附近各派一名王族待机（推荐站在东侧的城砦上，以防中央发生激烈战斗时刷出增援导致腹背受敌）。启动龙脉后立刻派最强的角色对中央的隘口展开猛烈的波状突击，在双方法师全面哑火的情况下，敌方最具威胁的是魔龙骑士，因此弓箭手也需要尽快跟上。当我方入侵西侧区域时，人狼女儿ベロア就会从西南或西北现身，仅凭一个人攻下炮台不现实，还是先让她撤到安全区域转职。在3个回合内能把中央的大多数主力清掉就足够了，南北的炮台可以留待突击的第4个回合解决。靠近敌将还会有2名增援出现，不过根本无法影响战局。

## 外传｜寂寥と嘘と喜びと



| | |
|---|---|
| 开启条件 | ①ハロルド支援S；②暗夜第8章结束，或透魔第15章结束 |
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 威慑范围内的敌人令其撤退 |




非常有特色的关卡，又要考验玩家在金钱和经验值之间的取舍。敌方根据兵种分为十余个小队，引到其中一名后，附近的杂兵就会一起攻过来，随着回合的进行，敌人也会开始主动出击。而龙脉效果为直接让周围3格范围内的敌人撤退，每撤退1人得到金钱500G。由于没有援军或限时要素，如果我方实力够强，完全可以沿着三条山道同时向北推进，先用高防御的角色占据龙脉并卸掉武器引敌人包围过来，次回合立刻发动，化解危机的同时也能赚得钱包满满。发动完一个龙脉后立刻朝下一个挺进，漏网之鱼依靠反击以及后方的同伴解决，否则进军速度过慢，被敌人冲出效果范围就赚不到钱了。注意部分敌兵带着杀兽枪、破甲剑等特效武器，诱敌的时候不要上错人，另外能无视地形的飞龙统帅也要多加小心。闹别扭的儿子ルッツ可以放心攻击，过关后他就会加入。

## 外传｜究极最强の魔书

暗夜 透魔

| | |
|---|---|
| 开启条件 | ①オーディン支援S；②暗夜第9章结束，或透魔第18章结束 |
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 访问村庄 | 逆神・丑寅、精灵の粉、马神・午、ライトニング |

继承了父亲最大"特色"的女儿オフェリア初期就会加入，她的个人特技"乙女心の跃动"效果为持有3本以上魔道书时必杀率上升，因此战前不妨准备一些多余的魔道书给她换上。场地中树林较多，想要快速推进建议多带几个飞行部队。开场就分兵向东北和东南的村庄进发：用飞行部队组成防阵令移动力达到9，首回合就把强力职业运到东南村庄右侧的城砦处一夫当关，村左侧配备2名高防职业抵御次回合攻来的龙骑统帅，阵型中央可以留弓箭手和魔法部队援护；东北分队的目的是在第3回合抢先访问到村落，否则会被敌方冒险者破坏，初期这里的敌人并不算强。在第1、3回合结束时，东南和北侧的墙壁外会出现援军，其中都夹杂着能破坏村庄的冒险者，东南分队依旧原地拒敌，东北分队守在墙内侧和民房间的窄路口即可。扫清敌人前别忘了回收西侧两个村庄的道具，过关时还会获得オフェリア的专用魔道书"ミステルトィン"。

## 外传｜危机に咲く笑颜



| | |
|---|---|
| 开启条件 | ①ラズワルト支援S；②暗夜第13章结束，或透魔第18章结束 |
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 对话事件 | ソレイユ&ラズワルド |

"百合系"女子ソレイユ位于地图正中央，只以过关为目的并不难，难的是如何保全周围散落着的4名友军，他们的生存人数也会影响到过关时的额外奖励，具体为：0人"伤药"；1人"リライブ"；2人"バディプルフ"；3人"リブロー"＋"バディプルフ"；4人"龙の盾"＋"リブロー"＋"バディプルフ"。友军在第3回合就会遭受攻击，故需要尽量派上高机动职业，用飞行兵种载人快速移动。中央的水池周边还有3个"障害物"，身上有空位的前提下靠近后拾取，可放到任意平地阻挡敌军。第3～6回合结束时地图东、西、南、北都会出现敌增援，因此摆放障碍的位置很有学问，基本原则是封住巷道关键的位置让敌人绕远路，而我方守住树林所在的路口才利于拒敌。由于兵力较为分散，在前排充当肉盾的角色最好有回复系特技傍身，或是带上回复道具和武器。

## 外传｜予期せぬ遭遇



| | |
|---|---|
| 开启条件 | ①ゼロ支援S；②暗夜第9章结束，或透魔第18章结束 |
| 胜利条件 | 在エポニーヌ撤退前全灭敌人 |
| 开启宝箱 | 女神の像、シャイニングボウ、マリッジプルフ、3000G |

做了义贼的エポニーヌ会先去北侧房间拿到宝箱再向西逃走，在第10回合到达

西侧的路口。初期3个有“键开け”特技的冒险者目标同样是地图上散落的宝箱，因此玩家要考虑的重点是如何回收全部的道具。首回合不要直接开启北侧的大门，我方需要兵分两路：①一支部队带着射程为2的武器贴着右侧的墙壁站好，准备以反击击杀东侧的弓箭系敌人，然后打破角落的墙壁鱼贯而入。将大厅内的勇者、冒险者等解决后依旧是贴着右侧的墙走，破墙而出正好截杀第6回合走到这里的冒险者，同时还不会引到大厅左侧的敌人；②另一支部队由高机动力的职业组成，携带好克制重甲的武器，从我方初期位置西南的小门走，一路绕到西侧路口截杀准备从这里逃离的敌人，理想的情况同样是第6回合。第5回合结束（东、西阶梯）、第7回合结束（西北阶梯）还有少量敌援军，击倒敌将并不影响她过关时的加入。如果玩家觉得自己的推进速度太慢，可以带上“ドロ－”直接用杖把即将逃离的敌人隔着墙拉过来击破。







除了第三路线的大型DLC外，本作还从7月23日开始配信独立的DLC关卡，截止到本刊发稿时共计14关。玩家通过正篇流程的第6章后，在大地图界面前往“龙の门”，就可以找商人安娜（アンナ）购买和游玩这些关卡。其中“不可见的史实（见えざる史实）”前后篇对主线剧情有重要的补完作用，而且与系列前作《觉醒》紧密相关，后文也会对这两关的剧情进行详细介绍。

## 异传 | 觉醒との邂逅

| 更新时间 | 7月23日 |
|---|---|
| DLC价格 | 免费 |
| 关卡难度 | ☆ |
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 特别报酬 | 圣痕の纹章（仅1次）、英雄王の纹章（仅1次）、小石（无限次） |
| 对话事件 | 主角&クロム、主角&リズ、主角&フレデリク、ジョ－カ－&フレデリク、マトイ&クロム、ル－ナ&クロム、オ－ディン&リズ、ラズワルト&クロム、オフェリア&リズ |




穿越到《觉醒》世界中的战斗，连地图和BGM都是前作的，还有大量的特殊对话。玩家可以自选5人出战，クロム、リズ、フレデリク均不能操控。友军和敌方的战斗力会随着玩家的主线进度逐渐增强，特别需要注意有“切り込み”特技的忍者，务必优先击杀，否则AI同伴很容易被拉到敌群中遭到连续攻击。1～4回合结束时地图上的4个城砦会陆续刷新敌援军，想保护同伴建议直接占据桥南侧的两个城砦并在此拒敌，其他方面就没有难点了。首次在友军全员生存的前提下过关才能得到特殊转职道具，用于转职成星之领主（スタ－ロ－ド）和大领主（マスタ－ロ－ド），“小石”可以反复获得。

## 异传 | 乐园争夺战

| 更新时间 | 7月23日 |
|---|---|
| DLC价格 | 300日元 |
| 关卡难度 | ☆☆ |
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 天降大雨，让全地图敌人的全部能力-8 |
| 特别报酬 | 事件插画 |

本关参战的角色与玩家购入的版本无关，人物的能力和职业都是固定的。战前可以选择白夜或暗夜方面的任意一名王族成员作为大将，战斗打响后要与其他王族及其陪臣们交手，初期位置与所选的角色有关。龙脉的效果非常强力，因此发动龙脉并立刻对附近的敌方小队展开突袭是战术的重点。敌我双方都持有大量道具，这些过关后都是不会保留的，因此果断在战斗中用来提升主战角色的能力值吧。东南和西南角各有一座弓炮台、一座魔道炮台，冲阵的时候需注意前卫角色的能力，另外由于回复道具有限，切勿在中央的暗



沼地带逗留太久。类似《觉醒》的“绊の夏”和“绊の秘汤”福利DLC，过关后就能看到所选王族角色的特制事件插画了。

## 异传 | 恐怖の灵山

| 更新时间 | 7月23日 |
|---|---|
| DLC价格 | 300日元 |
| 关卡难度 | ☆ |
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 特别报酬 | 大量经验值 |




类似《觉醒》中“マミ－の乐园”的练级关卡，利用本DLC，即使是《暗夜》版本也可以刷经验练级了！玩家方面可任选12人出阵，敌人的实力会随着主线进度逐渐增强。初期地图上只有吸血丧尸（ノスフェラトゥ），我方只要不进入绿色丧尸攻击范围，它们就会向着北侧悬崖的魔法阵逃窜（黄色的不会主动攻击）。地图上的墓碑周边还会以随机顺序刷出援军，其中有攻击范围1～5格的石巨人（ゴ－レム），后排防御力较弱的角色需多加注意。最后会刷出敌将级别的丧尸，它们甚至有可能带着“太阳”等强力特技，切勿轻敌。玩家可根据想要锻炼的角色能力自行挑战，“灵刀”、“灵枪”等特效武器能令练级效率大幅提升，放置不打等敌方全员从魔法阵逃离后一样可以过关。

## 异传 | 决斗の博物馆

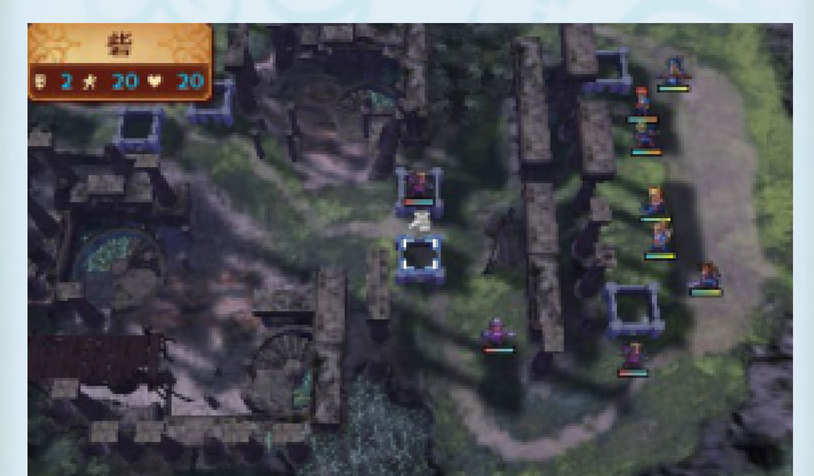
| 更新时间 | 7月30日 |
|---|---|
| DLC价格 | 300日元 |
| 关卡难度 | ☆ |
| 胜利条件 | 击破敌将或敌将脱离 |
| 特别报酬 | 各种武器 |

地图上5个宝箱会随机出A级武器、杖或转职证。敌将固定为金鵄武者，她会带着飞行小队回收地图南半区的4个宝箱（顺序和路线随机），并于第10回合到东南角撤离。而东、西、东北、西北的城门位置也会在回合结束时随机刷出一波援

军，增援的队长同样携带着各种武器，大多数行动目的也是朝东南撤离。由于敌人的实力与玩家的主线进度挂钩，后期前来收宝时丝毫大意不得，分兵进军遇到连刷两拨增援的情况往往容易出事，建议还是合兵一处保持阵型推进。第3回合中央的枪兵和弓圣会主动攻过来，建议尽量利用狭窄的吊桥地形御敌。敌将有“神盾”、“カウンター”特技傍身，还有防阵效果，玩家大可根据她开启宝箱拿到的道具，再决定是否上去硬拼。如果觉得不值得，就找个安全的场所稳固防守吧，增援身上同样能搜刮到不少武器。

## 异传｜遗迹の财宝

| | |
|---|---|
| 更新时间 | 7月30日 |
| DLC价格 | 300日元 |
| 关卡难度 | ☆ |
| 胜利条件 | 8回合内生存 |
| 特别报酬 | 军资金 |



类似《觉醒》中“金と银”的赚钱福利型关卡，我方初期被分在东、西两个区域，部分敌兵身上携带1000G的金钱，后续的增援会从4块“水地”中刷出，实力提升的同时携带金钱也逐步增加，最多5000G。由于敌人的行动目的是朝东、南、西、北的4个路口移动，故想赚钱就得提前截杀。敌方的初期位置、增援的兵种和时机都有很强的随机性，故比较考验玩家临场的应变能力。东南角的敌人一般较少，建议让东侧的部队集结到东北区域。而西侧的部队可以找机会破坏遗迹西南的一排“建物”，这样中央的增援登场后往往会朝这里撤退。敌人只要能到达脱离点就会以撤退为优先，AI的这一特性要熟练掌握，多利用反击杀敌才能提高效率。

## 异传｜王族最强战

| | |
|---|---|
| 更新时间 | 8月6日 |
| DLC价格 | 300日元 |
| 关卡难度 | ☆☆☆☆ |
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 龙脉效果 | 制造出我方全员的分身，且敌方在1回合内无法移动（已有分身的情况下发动，效果仅为敌方禁足） |
| 特别报酬 | 能力成长道具（仅1次）、魔战士の卷物（无限次）、黑天马の翼（无限次） |

类似“乐园争夺战”，此役参战的角色与玩家购入的版本无关，人物的能力和职业都是固定的。战前需选择白夜或暗夜方面的任意一名王族成员，所选角色关系到过关后得到的能力成长道具，具体为：リョウマ“力のしずく”、ヒノカ“はやての羽”、タクミ“秘传の书”、サクラ“天使の衣”、マークス“龙の盾”、カミラ“魔よけ”、レオン“精灵の粉”、エリーゼ“女神の像”。此外，以白夜角色过关能拿到特殊转职道具“魔战士の卷物”，以暗夜角色过关则是“黑天马の翼”，可以反复刷取。

开场后敌方小队会随着回合的进行两两主动攻过来，因此玩家不妨找一处龙脉守株待兔，等敌方靠近后立刻发动，阻止其行动的同时配合分身展开突袭，消灭一部分敌人后再向下一个龙脉处转移。尤其在面对リョウマ、マークス这种强力角色时，先限制住其行动清掉他身边的陪臣，并利用反击削减血量，次回合再一举击溃才比较安全。战斗中得到的能力成长类道具过关后并不会保留，尽早用来提升角色的能力吧。

## 异传｜见えざる史实·前

成功击倒邪龙基姆雷（**ギムレー**）后，库洛姆（**クロム**）率领的战士们改变了命运，随后伊利斯王国重建，战士们也各奔东西（《觉醒》结局剧情）。塞蕾娜（**セレナ**）、伍德（**ウード**）和阿兹尔（**アズール**）遇到了一名斗篷遮颜、自称海德拉（**ハイドラ**）的神秘人士，对方恳请三人帮助自己濒临覆灭的国家。当塞蕾娜等人来到了约定的地点——隔海相望的另一片大陆时，海德拉用神奇的力量让三人的发色发生了改变，就连伍德的圣痕也随之消失。此外三人还需要改变装束并更名改姓，因为接下来的任务最好不要暴露身分，稍有不慎甚至有可能客死异乡。

在击退前来偷袭的不明敌人后，海德拉表示在这里说出真相的话自己会因诅咒而化为泡沫，不过只要三人能答应提供帮助，就可以实现一个愿望。虽然阿兹尔等人曾无数次幻想过让自己的父母复活，但海德拉对死者复生也无能为力。于是阿兹尔提出了另一个要求，让他们自己的故乡——那片绝望的未来之地重新恢复生机，并为牺牲的人们建起墓碑。海德拉在实现了这一愿望后，还拿出了一个水晶球，如果三人愿意，在一切结束后甚至可以利用这个力量返回自己的未来。




| | |
|---|---|
| 更新时间 | 8月20日 |
| DLC价格 | 500日元 |
| 关卡难度 | ☆☆☆ |
| 胜利条件 | 全灭敌人 |
| 特别报酬 | 邪痕の纹章（无限次） |
| 对话事件 | ウード&セレナ、ウード&アズール、セレナ&アズール（获得洋伞） |

本关为《觉醒》的战场，可操作角色固定为ウード、セレナ、アズール。虽然我方皆为下级职业但实力颇强，开场建议先向东南移动，尽快解决远程的法师部队，剩余的近战型敌人依靠反击即可安然击破。东南角有一个2格的狭窄道路，让守备最高的セレナ使用“龙盾”配合防阵挡在外围，后排以ウード的闪电剑（サンダーソード）辅助输出比较稳妥。第1、3、6回合结束时，西南、西北+西南、西南+东南会各有一波援军刷出，尤其飞行兵种最为危险，让ウード换上屠龙剑（ドラゴンキラー）尽快斩杀，最好在西北的天马部队到来前能清光周边的敌人。敌将开始攻下来后就要主动出击、争取先手制敌，一旦回复药不够用的话，就只有特技“しぶとい心”这一种回血手段了。特别报酬是能转职成为神军师的特殊转职道具。

## 异传｜见えざる史实·后

海德拉带着三人穿越时空，来到了一片光怪陆离的神奇大陆“透魔王国”，同时他也终于可以说出一切的真相：曾经有一条强大的神龙创造了这个国家，它深爱着人类，长久以来与国王和人民友好共处。但是数百年前，神龙感到自己体内兽性的冲动正在不断膨胀、与日俱增。未免有朝一日失控发狂，神龙给当时的透魔王留下了一首歌，配合龙石的碎片作为媒介，用来减弱这股冲动（即阿库娅在第5章时让主角恢复理智的歌声），同时把自己的力量分给王族，并令他们代代传承下去。事态正如神龙所预料的那样，一开始只是小规模的暴走，它因为压抑不住冲动

破坏了一整片森林，虽然没有伤及无辜，但民众纷纷开始指责和迫害神龙。神龙的内心深处开始萌生了憎恨——人类能够过着这样富饶的生活完全得益于自己的力量，然而他们竟然忘恩负义想要杀掉自己？此后神龙怀着憎恨独自隐居山林，然而在误杀了深信自己并前来造访的透魔王后，兽性的冲动便一发不可收拾，它开始破坏整个国家。神龙凭最后仅存的一点理性，把自己发狂前的“心”、即人性的部分剥离出去，化为拥有自我意识的人形，这就是海德拉。

从本体中被分离后，暂时失去记忆的海德拉在各地流浪，当时帮助了他的正是透魔王妃仙美（シェンメイ）的妹妹——命（即后来的白夜女王）。两人很快相恋并坠入爱河，生下了一个孩子神威。在透魔王国濒临毁灭前，海德拉恢复了作为神龙的记忆，他将一切告诉了妻子，并让仙美王妃和命带着孩子们逃到国外（即阿库娅和神威）。而且他也不希望孩子知道，自己的父亲正是让国家毁灭的根源。很快，透魔龙发现了海德拉的存在，它施加了一个可怕的诅咒——所有知道透魔王国毁灭真相的人，一旦在透魔王国以外的地方说出任何和这里有关的事，就会触发诅咒导致身体化为泡沫消失。海德拉利用预知之力发现遥远的世界有一群击败了邪龙的战士，便将他们视为拯救透魔王国的希望。而交给伍德三人的任务，就是前往白夜王国找到自己的妻子，与自己的孩子一同收集5个神器，再度返回透魔王国将化为野兽的透魔龙击倒。

谈话间一位蓝发少女突然现身，她自称莉莉丝，是透魔龙本体的女儿，奉命前来彻底抹杀海德拉一行。而且她还说出神威在和白夜国王出访别国的途中遭到暗夜王国的偷袭一事，白夜国王皇战死，而神威也被暗夜方面掳走。由于异世界的力量在这里无法施展，伍德等人根本不是莉莉丝的对手。海德拉本想让三人利用水晶球返回自己的世界，因为在莉莉丝到来后，他所看到的未来，是众人惨死的残酷结局。然而塞蕾娜不想放弃，并要求海德拉相信人类，因为不论是多小的希望，只要坚信其能够实现并不断努力，未来一定会被改写。海德拉将自己的力量施加在三人身上，并赋予他们全新的名字：露娜（ルーナ），奥丁（オーディン）和拉兹瓦尔德（ラズワルド）。




众人经过恶战虽然杀退了一波透魔兵，但并未能突破莉莉丝的包围，原来透魔龙赐予了她无限的部队。海德拉见状决心独自留下拖住敌人，并用传送魔法将三人送往暗夜王国。海德拉希望他们向暗夜王展示自己的实力，从而得到信任、成为王族的近臣，这样就有可能陪伴在自己孩子的身边，以等待光复透魔王国的时机。

送走三人后海德拉也已精疲力竭，莉莉丝打算给他致命一击，却发现自己竟下不了手，她也察觉到眼前这个男人与自己的父亲本是一体的。海德拉表示能在死前见到自己所爱的女儿是幸福的事，这句话触动了莉莉丝，虽然她一直以来都陪在透魔龙的身边，却只不过是被当做棋子驱使，甚至受到过如奴隶般的虐待。无论自己怎么努力，都得不到丝毫的父爱，哪怕只是言语上的。面对善良的海德拉所表达出的真诚，莉莉丝无法痛下杀手，这也令透魔龙勃然大怒，它打算让莉莉丝彻底消失。海德拉用仅存的力量解除了施加在莉莉斯身上的诅咒，最终带着对妻子和孩子们的歉意撒手人寰。为了弥补自己犯下的过错，莉莉丝决心前往暗夜王国、找到海德拉的孩子，并尽自己所能去守护神威，即使对方不知道有自己这个妹妹，也要一直陪伴在其身边。

从此，本来充满了智慧的神龙彻底失去了人性和理智的一面。而且谁都没有想到，透魔龙已经抢先一步将自己的势力渗透到了白夜与暗夜两个王国之中。暗潮涌动，一场将两个大国席卷在内的战争即将到来，而所有知道透魔王国真相的人，又迫于诅咒无法将真相公开。等待着海德拉的孩子与陪同他成长的家族，以及所有暗夜和白夜战士们的是残酷的命运。神威并不知道，自己的父亲在遥远的不可见的国度，也不知道还有一位妹妹近在咫尺，《火焰之纹章if》的故事就此拉开序幕……




| | |
|---|---|
| 更新时间 | 8月20日 |
| DLC价格 | （与前篇同捆） |
| 关卡难度 | ☆☆☆ |
| 胜利条件 | 我方全员突破 |
| 龙脉效果 | 让中央的浮岛出现龟裂，并赐予发动者力量（前3个为发动者全能力+4且能“再动”一次；最后1个为习得强力特技） |
| 特别报酬 | 神祖龙の血（无限次） |
| 对话事件 | ルーナ&オーディン；ラズワルド&オーディン、ルーナ&ラズワルド |

可用角色与前篇一致，只不过人物被授予了新的力量，职业和名字都换成了《if》版的。使用初期持有的“神祖龙の血”能让角色拥有启动龙脉的能力，而本关龙脉能提升发动者的能力，建议让三个人分别发动。开场立刻占据城砦的地利优势，用反击击破西南的敌人，启动首个龙脉后西南角会出现忍者援军。随后去解决中央浮岛上的敌人，再攻陷第2处龙脉，这里的法师身上有强力魔道书“フィンブル”，西南、东北也会陆续刷出两波增援。启动第3处龙脉后，西南会再刷一波增援，同时地图中央的浮岛出现第4个龙脉，将其发动便能乘着岛屿向北飘，从而避过东南挡路的敌人并甩开西南的追兵。提醒一下，用不同角色启动这最后一个龙脉，得到的特技也是不一样的，分别为：ルーナ“月光+明镜の一击+カウンター”；オーディン“太阳+倾奇者+魔の达人”；ラズワルド“流星+圣盾+鬼神の一击”。

随后战斗进入后半段，东北会出现众多增援，把这里的圣骑士、将军引出来后，西北也会赶来一波天马，利用好浮岛上的石柱和回复阵地形迎敌。靠近敌将时西北还会继续刷出最后一波援军，建议用魔法秒掉两侧的女仆后，用习得强力特技的角色配合必杀剑（キルーソード）猛攻敌将，然后直接轰烂墙壁过关，不要与剩余的敌兵多做纠缠。

## 异传｜神将の试炼场

| | |
|---|---|
| 更新时间 | 9月17日 |
| DLC价格 | 250日元 |
| 关卡难度 | ☆☆ |
| 胜利条件 | 防卫12个回合或击破敌将 |
| 特别报酬 | 神将の纹章（无限次） |

地图出自《晓之女神》第二部终章“女王エリンシア”。我方虽占据地利优势，但源源不断的敌军声势极其浩大。只以防守为目的话，建议把初期位于东侧城墙边的4名角色调到古城上，“阶段”地形能提升回避率，北侧还有“回复床”可供补血，死守住两侧的楼梯和南侧的缺口就可以较为稳妥地御敌。由于3名敌将身上分别携带着3本技能书——“刚剑の书”、“历战の勘の书”、“天空の书”，这些技能都是神将（ヴァンガード）职业的专属特技，之前只有amiibo角色アイク才能习得，因此格外珍贵，想要获得就得主动出击。如果觉得兵分三路向南进攻较为吃力，不妨在北侧城砦前留三个超强力的角色和一名回复职业，守住入口的同时诱敌，其他兵力全部集结到东侧小路处（剩余的借助飞兵从古城上运下来）。这样大部分敌人都会向北侧移动，

而我方的大部队则能快速推进，从东南角开始将三名敌将逐一击破。注意第2～12回合开始前正南和西南会分批出现援军，中央敌将的“神盾”特技效果为受到的伤害减半，且灭杀、毒、反击无效，故南侧战线绝对没有想象中轻松，情况危急时还是以守住阵脚为上策。过关后得到的特殊转职道具，能让男性转职成为神将。

## 异传｜盗贼アンナ

| | |
|---|---|
| 更新时间 | 9月24日 |
| DLC价格 | 250日元 |
| 关卡难度 | ☆ |
| 胜利条件 | アンナ生存的前提下全灭敌人 |
| 特别报酬 | アンナ成为同伴（仅1次） |

地图出自《觉醒》外传4“行商人アンナ”，安娜（アンナ）会利用楼梯快速移动、躲避敌人的攻击，规律是从北向南，而且她本身回避率极高，因此初期不用太担心。敌方全部都是狂战士，除了体力较高外没有什么危险的特技，建议有针对性地派出克制型单位，有“斧杀し”等特技最好。开场尽快向北进军，并在中央狭窄的过道处迎敌，这样也能缓解安娜的压力。注意不少敌人持有“投げ斧”，后排的魔法部队攻击时要留个心眼，其他方面就没什么难点了，而且本关无敌援军。安娜加入后等级和能力会自动下降，职业也变为下级的盗贼（シーフ），提醒一下她也是可以跟自创主角刷好感、触发支援对话并结婚的哦！

## 异传｜炮手の试炼场

| | |
|---|---|
| 更新时间 | 10月1日 |
| DLC价格 | 250日元 |
| 关卡难度 | ☆☆ |
| 胜利条件 | 压制目标 |
| 访问村落 | 随机道具 |
| 特别报酬 | シューター炮台（无限次） |

地图出自《暗黑龙与光之剑》第13章，敌方大多数职业皆为炮手（シューター），他们除了2格的弓箭射程外，还有5格的炮击射程，而且后者为十字形范围攻击，输出非常可观。地图分为北、中、南三条通道，开战后全军先向东北移动（派一个飞行单位去抢先访问村庄），合兵一处后就在桥梁附近准备迎击零星袭来的敌人，第5、6回合开始时东侧、中央城砦还会刷出敌援军，其中一个带着饰品“遮光メガネ”（道具栏不会显示）。炮手的远程火力极强，但弱点有两个——①无法对冲到身前的对手发动反击且魔防较低；②范围型炮击不会致死。针对这两个特性，我方派上高守备的强力角色在前排作为肉盾，后排以拥有范围回复特技“天照らす”以及“守备の叫び”的单位辅助。引诱对方炮击后，次回合立刻回复并近身杀敌。把握好炮手的攻击范围，并注意其他几个零星杂兵的走位即可。过关后得到的特殊转职道具，能让男性转职成为炮手。

## 异传｜魔女の试炼场

| | |
|---|---|
| 更新时间 | 10月8日 |
| DLC价格 | 250日元 |
| 关卡难度 | ☆☆ |
| 胜利条件 | 压制目标 |
| 特别报酬 | 魔女の魔法阵（无限次） |

地图出自《外传》第4章男主角方面的恐山（おそれざん）一战。虽然初期看似敌将身边的兵力较为薄弱，但1、3、5、7、9、11回合开始时，压制的目标周围都会涌出魔女援军，因此稳妥起见建议先向东进兵，把这里的圣骑士、将军和弓圣部队分批清掉。注意，魔女会用传送（ワープ）直接飞到敌方单位的身边，因此我方靠近前线的部队魔防一定不能过低，否则容易因为被偷袭而丧命。消灭东侧部队后北侧的敌人也会主动出击，山谷间枯木的位置正好适合拒敌。在第9和第11回合的援军中，还有魔女持有饰品“黑缘メガネ”（道具栏不会显示）和“ワープの书”，后者能让15级以上的上级职业习得“ワープ”技能（特殊职业需35级以上）。过关后得到的特殊转职道具，能让女性转职成为魔女。



# 资料列表

## 同伴加入一览

以下从第6章的命运分岐点开始，给出三条路线同伴的加入时机。在角色生日当天前往城池界面，可以触发生日事件（连续3次随机事件）。

| 头像 | 姓名 | 性别 | 生日 | 加入时机（白夜） | 加入时机（暗夜） | 加入时机（透魔） |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | アクア | 女 | 3月3日 | 第6章 | 第9章 | 第6章 |
| | リンカ | 女 | 2月5日 | 第6章 | — | 第9章 |
| | スズカゼ | 男 | 10月2日 | 第6章（*注1） | 第11章 | 第8章 |
| | サクラ | 女 | 4月9日 | 第6章 | — | 第8章 |
| | フェリシア | 女 | 2月19日 | 第6章/第15章 | 第6章/第15章 | 第6章/第15章 |
| | ジョ−カ− | 男 | 12月3日 | 第6章/第15章 | 第6章/第15章 | 第6章/第15章 |
| | ツバキ | 男 | 2月7日 | 第7章 | — | 第8章 |
| | カザハナ | 女 | 3月28日 | 第7章 | — | 第8章 |
| | サイラス | 男 | 11月1日 | 第7章 | 第7章 | 第14章 |
| | サイゾウ | 男 | 10月2日 | 第7章 | — | 第11章 |
| | オロチ | 女 | 6月19日 | 第7章 | — | 第11章 |
| | ヒノカ | 女 | 8月18日 | 第8章 | — | 第16章 |
| | アサマ | 男 | 9月8日 | 第8章 | — | 第16章 |
| | セツナ | 女 | 5月20日 | 第8章 | — | 第16章 |
| | ツクヨミ | 男 | 9月19日 | 第8章 | — | 第9章 |
| | オボロ | 女 | 11月28日 | 第9章 | — | 第10章 |
| | ヒナタ | 男 | 5月10日 | 第9章 | — | 第10章 |
| | タクミ | 男 | 12月14日 | 第10章 | — | 第10章 |
| | カゲロウ | 女 | 7月26日 | 第10章 | — | 第11章 |
| | ユウギリ | 女 | 11月7日 | 第11章 | — | 第11章 |
| | ニシキ | 男 | 7月12日 | 第12章 | — | 第13章 |
| | リョウマ | 男 | 5月1日 | 第13章 | — | 第16章 |
| | クリムゾン | 女 | 8月3日 | 第13章 | — | 第16章（*注2） |
| | イザナ | 男 | 12月29日 | 第18章 | 第22章 | — |
| | アシュラ | 男 | 12月21日 | 第22章 | 第16章 | 第15章 |
| | ユキムラ | 男 | 4月28日 | 第22章 | — | — |
| | エリ−ゼ | 女 | 3月19日 | — | 第7章 | 第14章 |
| | ハロルド | 男 | 1月24日 | — | 第7章 | 第14章 |
| | エルフィ | 女 | 4月13日 | — | 第7章 | 第14章 |
| | オ−ディン | 男 | 7月15日 | — | 第8章 | 第17章 |
| | ゼロ | 男 | 4月22日 | — | 第8章 | 第17章 |
| | ニュクス | 女 | 2月17日 | — | 第9章 | 第15章 |
| | カミラ | 女 | 11月30日 | — | 第10章 | 第12章 |
| | ル−ナ | 女 | 1月21日 | — | 第10章 | 第12章 |
| | ベルカ | 女 | 2月26日 | — | 第10章 | 第12章 |
| | ラズワルド | 男 | 8月7日 | — | 第12章 | 第17章 |
| | ピエリ | 女 | 12月24日 | — | 第12章 | 第17章 |
| | シャ−ロッテ | 女 | 5月4日 | — | 第13章 | 第14章 |
| | ブノワ | 男 | 3月24日 | — | 第13章 | 第14章 |
| | レオン | 男 | 6月30日 | — | 第14章 | 第17章 |
| | フランネル | 男 | 10月30日 | — | 第14章 | 第13章 |
| | ギュンタ− | 男 | 6月13日 | — | 第15章 | 第7章 |
| | マ−クス | 男 | 10月27日 | — | 第16章 | 第17章 |
| | フロ−ラ | 女 | 2月19日 | — | 第19章 | 第22章 |
| | フウガ | 男 | 1月8日 | — | — | 第18章 |
| | モズメ | 女 | 10月6日 | 外传“悲剧にさす光明” | 外传“悲剧にさす光明” | 外传“悲剧にさす光明” |
| | カンナ | 男/女 | 4月19日 | 外传“龙血がもつ宿命” | 外传“龙血がもつ宿命” | 外传“龙血がもつ宿命” |
| | シグレ | 男 | 6月6日 | 外传“歌姫と共に” | 外传“歌姫と共に” | 外传“歌姫と共に” |
| | ディ−ア | 男 | 11月16日 | 外传“斗わぬことの意味” | 外传“斗わぬことの意味” | 外传“斗わぬことの意味” |
| | ゾフィ− | 女 | 7月21日 | 外传“心通うとき” | 外传“心通うとき” | 外传“心通うとき” |
| | ミドリコ | 女 | 5月17日 | 外传“愿いの药草” | 外传“愿いの药草” | 外传“愿いの药草” |
| | シノノメ | 男 | 8月22日 | 外传“父の背を追って” | — | 外传“父の背を追って” |
| | キサラギ | 男 | 7月4日 | 外传“狩猎に导かれし道” | — | 外传“狩猎に导かれし道” |
| | グレイ | 男 | 1月1日 | 外传“サイゾウの名迹” | — | 外传“サイゾウの名迹” |
| | キヌ | 女 | 10月20日 | 外传“狩る者狩られる者” | — | 外传“狩る者狩られる者” |
| | ヒサメ | 男 | 9月27日 | 外传“爱憎半ば” | — | 外传“爱憎半ば” |
| | ミタマ | 女 | 6月26日 | 外传“眠り妨ぐもの” | — | 外传“眠り妨ぐもの” |
| | マトイ | 女 | 7月6日 | 外传“完璧な娘” | — | 外传“完璧な娘” |
| | シャラ | 女 | 4月1日 | 外传“秘术の果てに” | — | 外传“秘术の果てに” |
| | ジ−クベルト | 男 | 5月28日 | — | 外传“秘めたる觉悟” | 外传“秘めたる觉悟” |
| | フォレオ | 男 | 3月13日 | — | 外传“囚われの王子” | 外传“囚われの王子” |
| | イグニス | 男 | 8月16日 | — | 外传“守り守られる者” | 外传“守り守られる者” |

| 头像 | 姓名 | 性别 | 生日 | 加入时机（白夜） | 加入时机（暗夜） | 加入时机（透魔） |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | ベロア | 女 | 10月11日 | — | 外传“风変わりな亲子” | 外传“风変わりな亲子” |
| | ルッツ | 男 | 9月5日 | — | 外传“寂寥と嘘と喜びと” | 外传“寂寥と嘘と喜びと” |
| | オフェリア | 女 | 9月15日 | — | 外传“究极最强の魔书” | 外传“究极最强の魔书” |
| | ソレイユ | 女 | 8月31日 | — | 外传“危机に咲く笑颜” | 外传“危机に咲く笑颜” |
| | エポニーヌ | 女 | 1月31日 | — | 外传“予期せぬ遭遇” | 外传“予期せぬ遭遇” |
| | アンナ | 女 | 12月29日 | 异传“盗贼アンナ”（*注3） | 异传“盗贼アンナ”（*注3） | 异传“盗贼アンナ”（*注3） |

注1：第15章开始前与自创主角支援等级若低于A级会强制战死。
注2：第18章强制战死。
注3：DLC关卡，需付费250日元下载。

## 成长率一览

以下是本作中所有角色、职业的基本成长率（不包括**アンナ**），魔战士、暗黑天马等DLC职业的成长率官方并没有给出资料。角色成长率按F、E、D、C、B、A、S逐级提升，职业成长率按E、D、C、B、A、S逐级提升。自创主角的成长率还受到创建角色时玩家选择的强项、弱项影响，而子代角色的成长率则要加上父亲或母亲成长率的50%补正。升级时各能力项目的加点几率，受到角色成长率和职业成长率的共同影响，因此即使某一项能力的成长率表示为“—”，也还是有机会提升的。

### 角色成长率

| 姓名 | HP | 力 | 魔力 | 技 | 速 | 幸运 | 守备 | 魔力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 自创主角 | B | B | D | C | B | B | C | D |
| アクア | D | B | D | A | A | C | E | C |
| リンカ | E | D | E | B | B | C | B | E |
| スズカゼ | A | C | — | B | S | E | E | C |
| サクラ | B | D | B | C | C | A | D | E |
| フェリシア | C | F | C | D | C | A | E | C |
| ジョーカー | B | D | E | C | C | B | D | D |
| ツバキ | A | D | E | B | E | D | B | F |
| カザハナ | D | A | F | B | A | D | E | D |
| サイラス | C | B | F | B | C | C | C | D |
| サイゾウ | C | B | B | A | D | A | B | F |
| オロチ | C | F | S | B | E | C | D | B |
| ヒノカ | B | B | E | C | B | C | C | C |
| アサマ | A | B | E | C | B | C | C | E |
| セツナ | D | E | — | D | A | D | E | C |
| ツクヨミ | B | D | C | D | B | A | C | E |
| オボロ | D | C | E | C | C | C | C | D |
| ヒナタ | A | C | — | D | E | B | B | E |
| タクミ | B | C | — | A | C | B | C | E |
| カゲロウ | D | S | — | E | B | D | D | C |
| ユウギリ | C | B | F | E | B | F | E | F |
| ニシキ | B | C | F | D | B | B | C | C |
| リョウマ | B | B | — | B | B | C | C | D |
| クリムゾン | D | B | E | C | B | C | D | E |
| イザナ | B | E | C | A | D | B | C | C |
| アシュラ | D | D | F | E | C | D | E | C |
| ユキムラ | D | D | F | C | E | D | D | D |
| エリーゼ | D | F | S | D | A | S | E | C |
| ハロルド | B | B | — | A | C | F | B | E |
| エルフィ | C | A | — | C | B | B | C | D |
| オーディン | A | C | D | A | C | A | C | E |
| ゼロ | C | C | E | C | B | D | D | C |
| ニュクス | D | F | B | C | B | E | E | D |
| カミラ | C | B | D | B | A | D | C | B |
| ルーナ | C | D | F | D | B | D | B | D |
| ベルカ | B | D | F | A | D | B | C | D |
| ラズワルド | B | B | — | B | D | A | C | D |
| ピエリ | D | B | F | D | B | C | D | B |
| シャーロッテ | S | A | — | C | B | B | E | F |
| ブノワ | B | C | — | B | F | C | A | B |
| レオン | B | D | A | C | B | B | D | B |
| フランネル | A | A | — | E | C | D | B | D |

| 姓名 | HP | 力 | 魔力 | 技 | 速 | 幸运 | 守备 | 魔力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ギュンター | E | F | — | F | — | E | F | F |
| マークス | B | B | F | C | C | A | C | E |
| フローラ | C | C | E | B | D | C | D | D |
| フウガ | E | E | — | E | F | E | F | F |
| モズメ | D | C | F | B | A | B | C | D |
| カンナ | D | C | D | C | B | B | D | D |
| シグレ | C | B | F | B | C | D | C | D |
| ディーア | B | B | D | E | D | D | D | C |
| ゾフィー | C | C | F | A | B | C | D | C |
| ミドリコ | B | C | F | A | C | B | D | E |
| シノノメ | B | B | — | C | C | C | B | D |
| キサラギ | B | C | — | B | B | B | C | E |
| グレイ | C | B | B | A | B | B | D | E |
| キヌ | C | D | E | C | A | A | D | B |
| ヒサメ | B | C | — | C | C | D | D | E |
| ミタマ | B | C | C | B | B | B | D | E |
| マトイ | A | C | E | C | C | B | C | E |
| シャラ | C | E | A | F | B | D | D | C |
| ジークベルト | C | B | F | B | B | B | C | E |
| フォレオ | A | E | S | E | C | D | D | A |
| イグニス | C | B | — | C | D | A | B | C |
| ベロア | B | B | — | C | C | C | B | D |
| ルッツ | D | D | F | B | C | S | A | E |
| オフェリア | B | E | B | C | B | S | E | D |
| ソレイユ | D | A | — | C | C | B | C | C |
| エポニーヌ | D | B | D | C | C | B | D | B |
| マルス | B | D | F | B | A | A | C | E |
| アイク | B | B | — | C | C | B | C | F |
| ルキナ | C | C | F | B | B | B | D | C |
| ルフレ | C | D | C | B | D | D | D | C |
| マルス[サイファ] | B | D | F | B | A | A | C | E |
| ルキナ[サイファ] | C | C | F | B | B | B | D | C |
| ミネルバ[サイファ] | C | B | — | D | B | E | B | E |

### 职业成长率

| 职业 | HP | 力 | 魔力 | 技 | 速 | 幸运 | 守备 | 魔力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ダークプリンス/ダークプリンセス | C | C | D | D | D | D | D | E |
| 白の血族 | C | C | D | D | D | D | C | — |
| ダークブラッド | C | D | C | E | C | E | E | C |
| ソシアルナイト | D | C | — | D | D | C | D | E |
| パラディン | D | C | — | D | D | C | D | D |
| グレートナイト | B | B | — | D | E | E | B | — |
| アーマーナイト | B | B | — | C | E | D | B | — |
| ジェネラル | A | B | — | C | | D | B | E |
| アクスファイター | B | B | — | C | C | E | E | — |
| バーサーカー | S | A | — | C | C | — | — | — |
| ブレイブヒーロー | B | C | — | B | C | E | D | — |
| マーシナリー | D | C | — | B | C | E | D | E |
| ボウナイト | D | D | — | C | C | D | — | D |
| シーフ | — | D | E | D | B | — | — | B |
| アドベンチャラー | — | E | C | E | B | — | — | B |
| ドラゴンナイト | D | C | E | D | D | E | B | — |
| ドラゴンマスター | D | C | — | C | D | E | B | — |
| レヴナントナイト | — | C | C | D | E | — | D | C |
| ダークマージ | — | D | B | — | D | — | E | D |
| ソーサラー | — | — | A | — | D | — | E | C |
| ダークナイト | C | B | D | E | E | E | C | E |
| ロッドナイト | — | — | D | B | D | C | — | C |
| ストラテジスト | — | — | C | E | D | B | — | C |
| バトラー/メイド | — | D | D | C | C | D | E | D |
| ガルー | B | B | — | E | C | E | D | — |
| マーナガルム | B | B | — | E | C | E | D | — |
| 鬼人 | B | B | D | — | D | — | B | — |
| 修罗 | D | B | C | — | D | — | B | E |
| 锻冶 | B | C | — | C | D | E | C | — |
| 枪术士 | C | C | — | C | C | E | D | E |
| 枪圣 | C | C | — | C | C | E | D | E |
| 婆娑罗 | B | D | D | D | D | C | E | D |
| 咒い师 | — | E | C | D | C | E | — | D |
| 阴阳师 | — | — | B | D | C | — | — | C |
| 修验者/巫女 | — | E | D | D | C | C | — | B |
| 山伏/战巫女 | D | C | E | E | C | C | D | D |
| 天马武者 | — | D | — | D | C | B | — | B |
| 圣天马武者 | — | D | D | D | C | B | — | B |
| 金鵄武者 | — | E | — | C | C | C | — | C |
| 弓使い | D | C | — | C | C | E | D | — |
| 弓圣 | D | C | — | B | C | E | D | — |
| 忍 | E | E | — | B | B | — | E | C |

| 职业 | HP | 力 | 魔力 | 技 | 速 | 幸运 | 守备 | 魔力 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 上忍 | E | E | — | B | B | — | E | B |
| 络缲师 | D | D | — | C | D | E | E | C |
| 药商人 | B | B | — | D | D | E | D | E |
| 大商人 | B | B | — | D | E | C | D | E |
| 村人 | D | D | — | D | D | B | D | — |
| 兵法者 | B | C | — | D | D | D | D | — |
| 侍 | D | D | — | C | B | C | — | D |
| 剑圣 | D | D | E | C | B | C | — | D |
| 妖狐 | D | D | — | C | B | D | — | B |
| 九尾の狐 | D | D | — | C | B | D | — | B |
| 歌姫 | — | D | — | B | B | B | — | — |
| スターロード | C | D | — | B | D | A | E | E |
| マスターロード | C | C | — | D | D | C | D | E |

# 特技一览

## 角色特技

| 特技名称 | 特技效果 | 相关角色 |
|---|---|---|
| 不思议な魅力 | 担任后卫且与前卫的支援等级C以上时，前卫的命中+10、对敌人造成的伤害+2、受到的伤害-2 | 自创主角 |
| 愈しの声 | 回合开始时，周围2格范围内的同伴回复最大HP的10% | アクア |
| 炎の血 | HP不满时，对敌人造成的伤害+4 | リンカ |
| 绊の祈り | 担任后卫且前卫在HP≥2的状态受到致命攻击时，能以HP=1的状态存活（发动几率=前卫的幸运%） | スズカゼ |
| 小さな声援 | 周围2格范围内的同伴受到的伤害-2 | サクラ |
| 绝对援护 | 担任后卫且前卫是主角时，主角对敌人造成的伤害+2、受到的伤害-2 | フェリシア |
| 绝对死守 | 担任后卫且前卫是主角时，主角的回避+15、受到的伤害-3 | ジョーカー |
| 完璧主义 | HP全满时，命中+15、回避+15 | ツバキ |
| お转婆 | 主动攻击并击破敌人时，邻接的敌人减少最大HP的20% | カザハナ |
| 友情の誓い | 主角是同伴且HP＜50%时，自己对敌人造成的伤害+3、受到的伤害-3 | サイラス |
| 爆炎使い | 主动攻击且HP＜50%时，自己和周围2格范围内的敌人减少最大HP的20% | サイゾウ |
| 白夜の捕缚术 | 城池有牢房设施时能执行“捕获”指令，击破一般敌人时将其送入牢房（执行时命中-10、必杀=0） | オロチ |
| 叱咤激励 | 周围2格范围内的同伴对敌人造成的伤害+2 | ヒノカ |
| 天罚 | 未装备武器受到邻接敌人的攻击时，伤害的50%反弹给敌人 | アサマ |
| ぼんやり | 受到杖的回复量变为1.5倍 | セツナ |
| 尊大 | 等级＜敌人等级时（上级职业+20），对敌人造成的伤害+4 | ツクヨミ |
| 暗夜嫌い | 与暗夜王国相关的敌人战斗时，对敌人造成的伤害+3 | オボロ |
| 恶あがき | 受到剑、斧、枪的攻击且HP一半以下时，伤害的50%反弹给敌人 | ヒナタ |
| 对抗意识 | 担任前卫且等级＜后卫等级时（上级职业+20），必杀+10、对敌人造成的伤害+3、受到的伤害-1 | タクミ |
| 忍法车返し | 受到暗器/手里剑的攻击时，伤害的50%反弹给敌人，且敌方能力降低 | カゲロウ |
| 胜者の愉悦 | 主动攻击并击破敌人时，回复最大HP的20% | ユウギリ |
| 恩返し | 受到杖的回复时，回复量的50%回馈给用杖者 | ニシキ |
| 武士道 | 担任前卫且等级＞后卫等级时（上级职业+20），必杀+10、对敌人造成的伤害+2、受到的伤害-2 | リョウマ |
| 胜利の执念 | HP＜25%时，必杀+30 | クリムゾン |
| 美しき王 | 周围2格范围内的敌我双方对敌人造成的伤害-2 | イザナ |
| ダーティファイト | 主动攻击无法反击的敌人时，敌人的力-3、速-3 | アシュラ |
| 军略传授 | 我方全员的命中+5 | ユキムラ |
| 可怜な花 | 邻接的同伴对敌人造成的伤害+1、受到的伤害-3 | エリーゼ |
| 不运の块 | 周围2格范围内的敌人必杀回避-15，自己的必杀回避-5 | ハロルド |
| 怪力 | 敌人的力比自己高5点以上时，对敌人造成的伤害+3 | エルフィ |
| 血の疼き | 装备的武器名为8个汉字时，必杀+10 | オーディン |
| 暗夜の拘束术 | 城池有牢房设施时能执行“捕获”指令，击破一般敌人时将其送入牢房（执行时命中-10、必杀=0） | ゼロ |
| 咒诅返し | 受到魔法攻击时，伤害的50%反弹给敌人 | ニュクス |
| 妖艳な花 | 邻接的同伴对敌人造成的伤害+3、受到的伤害-1 | カミラ |
| 负けん气 | 担任后卫且前卫发动必杀时，自己的后续攻击也发动必杀 | ルーナ |
| 奇袭任务 | 主动攻击无法反击的敌人时，对敌人造成的伤害+4 | ベルカ |
| 青の踊り | 能执行“应援”指令，本回合周围2格范围内同伴的力+1、速+1 | ラズワルド |
| 杀戮本能 | 主动攻击并击破敌人时，本回合内力+4、魔力+4、技+4、速+4（不能与“叫び”效果重叠） | ピエリ |
| 女の本性 | 敌人为女性时，对敌人造成的伤害+4、回避+20 | シャーロッテ |
| 强面 | 周围2格范围内的敌人回避-10 | ブノワ |
| 冷血 | 敌人HP不满时，对敌人造成的伤害+3、受到的伤害-1 | レオン |
| 拾いもの | 第1～7回合内，行动结束时捡到随机素材3个（发动几率=幸运%） | フランネル |
| 绝对进攻 | 担任后卫且前卫是主角时，主角的命中+15、对敌人造成的伤害+3 | ギュンター |
| 骑士道 | 敌人HP全满时，对敌人造成的伤害+2、受到的伤害-2 | マークス |
| 冰の血 | HP不满并受到间接攻击时，伤害的50%反弹给敌人，且敌人的技-3、速-3 | フローラ |
| 风の血 | HP不满时，命中+10、回避+10 | フウガ |
| 农地の主 | 处在山、林、荒地、田　地形，回合开始时回复最大HP的20% | モズメ |
| 龙の御子 | 装备龙石时，回合开始时回复最大HP的15% | カンナ |
| チューニング | 能执行“应援”指令，周围2格范围内HP低于自己的同伴，回复最大HP的10% | シグレ |
| 执事の嗜み | 在自己的城池战斗时，对敌人造成的伤害+2、受到的伤害-2、命中+20、回避+20 | ディーア |
| おっちょこちょい | 主动攻击命中时，敌人的守备-3 | ゾフィー |
| 幸运のおまじない | 与幸运相关的特技发动几率+20% | ミドリコ |
| 大义の勇 | 担任前卫且后卫HP不满时，对敌人造成的伤害+3、受到的伤害+1 | シノノメ |
| 前向き | 执行“待机”指令时，本回合速+4、幸运+8（不能与“叫び”效果重叠） | キサラギ |
| 甘党 | 执行“待机”指令时，HP回复4 | グレイ |
| じゃれつき | 回合开始时，邻接的敌人HP减少5 | キヌ |
| 冷静沉着 | 执行“待机”指令时，本回合技+4、魔防+4（不能与“叫び”效果重叠） | ヒサメ |
| 五・七・五 | 回合开始时，以自己为中心与两名同伴排成纵向一列时发动，自己的HP+7、同伴的HP+5 | ミタマ |
| 天才肌 | 敌人的力、魔力比自己高时，对敌人造成的伤害+4 | マトイ |
| 执念 | 主动攻击已交手过的敌人时，对敌人造成的伤害+4 | シャラ |
| レディーファースト | 担任后卫且前卫是女性时，前卫对敌人造成的伤害+2 | ジークベルト |
| だまし讨ち | 受到男性攻击时，对敌人造成的伤害+2 | フォレオ |
| 臆病 | 担任前卫时受到的伤害-2，其他情况受到的伤害+2 | イグニス |
| ひろい食い | 回合开始时，HP回复10（发动几率=幸运%） | ベロア |
| 强运の魂 | 必杀回避+5，周围2格内同伴的必杀回避+15 | ルッツ |
| 乙女心の跃动 | 持有3本以上魔道书时，必杀+10 | オフェリア |
| 女の子好き | 担任前卫且后卫是女性时，对敌人造成的伤害+2、受到的伤害-2 | ソレイユ |
| 邪な空想 | 与两位男性组成的防阵邻接时，对敌人造成的伤害+2、受到的伤害-2 | エポニーヌ |
| 一攫千金 | 击破敌人时获得金钱（发动几率=幸运%） | アンナ |

## 职业特技

| 特技名称 | 特技效果 | 相关职业&习得等级 |
|---|---|---|
| 高贵なる血统 | 获得经验值1.2倍 | ダークプリンスLv1、ダークプリンセスLv1 |
| 龙穿 | 攻击力的50%追加到伤害上（发动几率=技×0.75%） | ダークプリンスLv10、ダークプリンセスLv10 |
| 龙盾 | 邻接的同伴受到攻击时伤害减半（发动几率=幸运×0.5%） | 白の血族Lv5 |
| 白夜 | 装备的特技发动几率+10% | 白の血族Lv15 |
| 龙咒 | 战斗后敌人的所有能力-4 | ダークブラッドLv5 |
| 暗夜 | 攻阵、防阵同伴的战斗技能与自己共有 | ダークブラッドLv15 |
| 广所突击 | 处在效果为0的地形时，对敌人造成的伤害+3 | ソシアルナイトLv1 |
| 救出 | 能执行“救出”指令，让邻接的同伴成为自己防阵的后卫 | ソシアルナイトLv10 |
| 守り手 | 担任防阵前卫时，全能力+1 | パラディンLv5 |
| 圣盾 | 受到暗器、弓、魔道书、龙石、吐息、投石攻击时，伤害减半（发动几率=技%） | パラディンLv15 |
| 月光 | 敌方的守备、魔防减半（发动几率=技%） | グレートナイトLv5 |
| 金刚の一击 | 主动攻击时，受到的物理伤害-10 | グレートナイトLv15 |
| 守备+2 | 守备+2 | アーマーナイトLv1 |
| 闭所防御 | 处在效果不为0的地形时，受到的伤害-3 | アーマーナイトLv10 |
| 守备队形 | 战斗中敌我双方都不能发动追击 | ジェネラルLv5 |
| 大盾 | 受到剑、枪、斧、兽石、魔物、络缲攻击时，伤害减半（发动几率=技%） | ジェネラルLv15 |
| 最大HP+5 | 最大HP+5 | アクスファイターLv1 |
| 大振り | 命中-10、必杀+10 | アクスファイターLv10 |
| 力の叫び | 能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的力+4 | バーサーカーLv5 |
| 斧の达人 | 装备斧时，对敌人造成的伤害+5 | バーサーカーLv15 |
| 太阳 | 攻击时对敌人造成的伤害50%回复自身HP（发动几率=技%） | ブレイブヒーローLv5 |
| 斧杀し | 面对装备斧的敌人时，命中+50、回避+50 | ブレイブヒーローLv15 |
| 后手不败 | 受到攻击时，对敌人造成的伤害+3 | マーシナリーLv1 |
| しぶとい心 | 回合开始时，回复最大HP的20%（发动几率=幸运%） | マーシナリーLv10 |
| 技の叫び | 能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的技+4 | ボウナイトLv1 |
| 暗器杀し | 面对装备暗器的敌人时，命中+50、回避+50 | ボウナイトLv10 |
| 键开け | 无需钥匙也能开启门或宝箱 | シーフLv1、忍Lv1 |
| 移动+1 | 移动力+1 | シーフLv10 |
| ラッキー7 | 第1～7回合内，命中+20、回避+20 | アドベンチャラーLv5 |
| すり抜け | 移动能穿过敌人 | アドベンチャラーLv15 |
| 力+2 | 力+2 | ドラゴンナイトLv1 |
| 切り込み | 能执行“切り込み”指令，攻击后与目标敌人的位置互换 | ドラゴンナイトLv10 |
| 守备の叫び | 能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的守备+4 | ドラゴンマスターLv5 |
| 剑杀し | 面对装备剑的敌人时，命中+50、回避+50 | ドラゴンマスターLv15 |
| 死の吐息 | 主动攻击时，战斗后周围2格范围内的敌人减少最大HP的20% | レヴナントナイトLv5 |
| 见下す者 | 面对骑乘系以外的敌人时，对敌人造成的伤害+5 | レヴナントナイトLv15 |
| 咒缚 | 与邻接的敌人战斗时，敌人的回避-20 | ダークマージLv1 |
| 魔の风 | 周围2格范围内敌人战斗时，敌人受到的魔法伤害+2 | ダークマージLv10 |

| 特技名称 | 特技效果 | 相关职业&习得等级 |
|---|---|---|
| 复仇 | 自己HP减少量的50%追加到伤害上（发动几率=技×1.5%） | ソーサラーLv5 |
| 弓殺し | 面对装备弓的敌人时，命中+50、回避+50 | ソーサラーLv15 |
| 魔力封じ | 战斗后敌人的魔力-6 | ダークナイトLv5 |
| 生命吸收 | 主动攻击并击破敌人时，回复最大HP的50% | ダークナイトLv15 |
| 魔防+2 | 魔防+2 | ロッドナイトLv1 |
| 深窗の令娘 | 周围2格范围内男性同伴战斗时，受到的伤害-2 | ロッドナイトLv10 |
| 魔防の叫び | 能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的魔防+4 | ストラテジストLv5 |
| 战斗指挥 | 周围2格范围内的同伴战斗时，对敌人造成的伤害+2、受到的伤害-2 | ストラテジストLv15 |
| ご奉仕の喜び | 用杖对同伴进行回复时，自己也回复同等量的HP | バトラーLv5、メイドLv5 |
| 魔殺し | 面对装备魔道书的敌人时，命中+50、回避+50 | バトラーLv15、メイドLv15 |
| 兽特效 | 自己职业是ガルー、マーナガルム、妖狐、九尾の狐时，对兽有特效、武器威力2倍 | ガルーLv1、妖狐Lv1 |
| 奇数の牙 | 奇数回合时，对敌人造成的伤害+4 | ガルーLv10 |
| 奇妙な鳴き声 | 奇数回合开始时，回复最大HP的40% | マーナガルムLv5 |
| 四牙 | 战斗后敌人减少最大HP的20% | マーナガルムLv15、九尾の狐Lv15 |
| 魔防封じ | 战斗后敌人的魔防-6 | 鬼人Lv1 |
| 体当り | 能执行“体当り”指令，让邻接的同伴朝自己的反方向移动1格 | 鬼人Lv10 |
| 鬼神の一击 | 主动攻击时，必杀+20 | 修罗Lv5 |
| カウンター | 受到邻接的敌人攻击时，伤害100%反弹给敌人 | 修罗Lv15 |
| 匠の技 | 主动攻击并击破敌人时，获得“铁の刀”、“薙刀”、“和弓”、“手里剑”中的一种（发动几率=幸运%） | 锻冶Lv5 |
| 枪殺し | 面对装备枪的敌人时，命中+50、回避+50 | 锻冶Lv15 |
| 守备封じ | 战斗后敌人的守备-6 | 枪术士Lv1 |
| 入れ替え | 能执行“入れ替え”指令，与邻接的同伴互换位置 | 枪术士Lv10 |
| 速さ封じ | 战斗后敌人的速-6 | 枪圣Lv5 |
| 枪の达人 | 装备枪时，对敌人造成的伤害+5 | 枪圣Lv15 |
| 破天 | 物理攻击时将敌人力的50%、魔法攻击时将敌人魔力的50%追加到伤害上（发动几率=技×1.5%） | 婆娑罗Lv5 |
| 倾奇者 | 自己与敌人的命中+30、特技发动几率+15 | 婆娑罗Lv15 |
| 魔力+2 | 魔力+2 | 咒い师Lv1 |
| おみくじ | 主动攻击并击破敌人时，获得经验值2倍 | 咒い师Lv10 |
| 魔力の叫び | 能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的魔力+4 | 阴阳师Lv5 |
| 魔の达人 | 装备魔道书时，对敌人造成的伤害+5 | 阴阳师Lv15 |
| 祈り | 在HP≥2的状态受到致命攻击时，能以HP=1的状态存活（发动几率=幸运%） | 修验者Lv1、巫女Lv1 |
| 幸运の叫び | 能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的幸运+8 | 修验者Lv10、巫女Lv10 |
| 回复 | 回合开始时，回复最大HP的30% | 山伏Lv5、战巫女Lv5 |
| 魔法カウンター | 受到魔法攻击时，伤害100%反弹给敌人 | 山伏Lv15、战巫女Lv15 |
| 飞燕の一击 | 主动攻击时，容易发生追击（补正+5） | 天马武者Lv1 |
| 和の心 | 回合开始时周围2格范围内有其他同伴，回复最大HP的10% | 天马武者Lv10 |
| 速さの叫び | 能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的速+4 | 圣天马武者Lv5 |
| 明镜の一击 | 主动攻击时，受到的魔法伤害-20 | 圣天马武者Lv15、ペガサスナイトLv35 |
| 天翔ける | 面对飞行系敌人时，命中+30、回避+30 | 金鵄武者Lv5 |
| 天照らす | 回合开始时，周围2格范围内的同伴回复最大HP的20% | 金鵄武者Lv15 |
| 技+2 | 技+2 | 弓使いLv1 |
| 先手必胜 | 主动攻击时，对敌人造成的伤害+4 | 弓使いLv10 |
| 凶鸟の一击 | 主动攻击时，命中+40 | 弓圣Lv5 |
| 弓の达人 | 装备弓时，对敌人造成的伤害+5 | 弓圣Lv15 |
| 蛇毒 | 主动攻击时，战斗后敌人减少最大HP的20% | 忍Lv10 |
| 灭杀 | 攻击能对敌人造成1以上伤害时直接击破（发动几率=技×0.25%） | 上忍Lv5 |
| 暗器の达人 | 装备暗器时，对敌人造成的伤害+5 | 上忍Lv15 |
| 人形崩し | 对络缲师、络缲人形、ゴーレム有特效，武器威力2倍 | 络缲师Lv5 |
| 写し身人形 | 能执行“写し身”指令，在邻接位置制作出分身 | 络缲师Lv15 |
| 好く効く药 | HP回复药、能力上升药的效果1.5倍 | 药商人Lv1 |
| 常备药 | 使用HP回复药、能力上升药时，还可以执行其他指令 | 药商人Lv10 |
| 左うちわ | 第1～7回合内，行动结束时捡到“小判”（发动几率=幸运%） | 大商人Lv5 |
| お大尽 | 主动攻击时消耗持有的“小判”，对敌人造成的伤害+10、受到的伤害-10 | 大商人Lv15 |
| 良成长 | 升级时全能力成长判定+10 | 村人Lv1 |
| 下克上 | 自己等级<敌人等级时（上级职业+20），命中+15、回避+15 | 村人Lv10 |
| 力封じ | 战斗后敌人的力-6 | 兵法者Lv5 |
| 死线 | 对敌人造成的伤害+10、受到的伤害+10 | 兵法者Lv15 |
| 清流の一击 | 主动攻击时，回避+30 | 侍Lv1 |
| 待ち伏せ | HP<50%时，即使受到敌人攻击也会先发制人 | 侍Lv10 |
| 流星 | 攻击时连续发动5次伤害减半的攻击（发动几率=技×0.5%） | 剑圣Lv5 |
| 剑の达人 | 装备剑时，对敌人造成的伤害+5 | 剑圣Lv15 |
| 偶像の幻 | 偶数回合时，对敌人造成的伤害+4 | 妖狐Lv10 |

| 特技名称 | 特技效果 | 相关职业&习得等级 |
|---|---|---|
| 偶然のまどろみ | 偶数回合开始时，回复最大HP的40% | 九尾の狐Lv5 |
| 幸运+4 | 幸运+4 | 歌姬Lv1 |
| 特別な歌 | 执行“歌う”指令的目标本回合内技+3、速+3、幸运+3 | 歌姬Lv10 |
| 和平の声 | 周围2格范围内敌人战斗时，对我方造成的伤害-2 | 歌姬Lv25 |
| 异邦の王女 | 周围2格范围内“异邦の军”战斗时，对我方造成的伤害-2、敌方受到的伤害+2 | 歌姬Lv35 |
| 偶人の空蝉 | 偶数回合受到的魔法伤害-4 | 魔战士Lv1 |
| 精神统一 | 受到攻击时，受到的魔法伤害-4 | 魔战士Lv10 |
| 心头灭却 | 受到能力减少效果时，回复速度2倍 | 魔战士Lv25 |
| 居合一闪 | 主动攻击时，对敌人造成的伤害+7 | 魔战士Lv35 |
| 速さ+2 | 速+2 | ダークファルコンLv1、ペガサスナイトLv1 |
| リフレッシュ | 回合开始时周围2格范围内没有同伴，回复最大HP的20% | ダークファルコンLv10、ペガサスナイトLv10 |
| 移动の叫び | 能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的移动力+1 | ダークファルコンLv25 |
| 疾风迅雷 | 非攻阵、防阵状态下，主动攻击并击破敌人时，能够再次行动（每回合仅1次） | ダークファルコンLv35 |
| 柔剑 | 速+3、守备-1 | スターロードLv1 |
| カリスマ | 周围2格范围内同伴战斗时，对敌人造成的伤害+2 | スターロードLv10、マスターロードLv10 |
| 防阵+ | 担任防阵后卫时，积蓄的防御槽+1 | スターロードLv25 |
| 速さの吸收 | 主动攻击并击破敌人时，速+2（最大10，效果持续到战斗结束） | スターロードLv35 |
| 攻阵+ | 担任攻阵后卫时，对敌人造成的伤害+3 | マスターロードLv1 |
| 天空 | 攻击时连续发动“太阳”、“月光”特技（发动几率=技×0.5%） | マスターロードLv25、ヴァンガードLv25 |
| 觉醒 | HP<50%时，命中+30、回避+30、必杀+30、必杀回避+30 | マスターロードLv35 |
| 战术指南 | 担任防阵的后卫时，前卫的命中+10 | 神军师Lv1 |
| 方阵 | 邻接的同伴必杀+10、必杀回避+10 | 神军师Lv10 |
| 华炎 | 物理攻击时将魔力的50%、魔法攻击时将力的50%追加到伤害上（发动几率=技%） | 神军师Lv25 |
| 七色の叫び | 能执行“应援”指令，本回合内周围2格范围内同伴的全能力+2 | 神军师Lv35 |
| 刚剑 | 力+3、速-1 | ヴァンガードLv1 |
| 历战の勘 | 必杀回避+15 | ヴァンガードLv10 |
| 力の吸收 | 主动攻击并击破敌人时，力+2（最大10，效果持续到战斗结束） | ヴァンガードLv35 |
| 测量术 | 执行“炮台”指令时，炮台的命中+10 | シューターLv1 |
| 自动炮台 | 职业为炮手时，每回合开始前自动攻击范围内的1名敌人（发动几率=技%） | シューターLv10 |
| 炮身改造 | 执行“炮台”指令时，炮台范围+1、内外射程-1 | シューターLv25 |
| 恶路踏破 | 职业为炮手时，移动力+1，且所有能进入的地形移动消耗皆为1 | シューターLv35 |
| 暗黑の加护 | 能够装备暗魔法师（ダークマージ）系专用的魔法 | 魔女Lv1 |
| 魔女の大釜 | 第1～7回合内，行动结束时捡到随机药品（发动几率=幸运%） | 魔女Lv10 |
| ワープ | 能执行“ワープ”指令，传送到我方同伴身边1格，之后可以展开除“移动”以外的其他行动 | 魔女Lv25 |
| 魔女の毒药 | 主动攻击时，战斗后敌人的移动力为0、回避-20（发动几率=技×1.5%） | 魔女Lv35 |

## 敌方特技

| 特技名称 | 特技效果 |
|---|---|
| 虚无の咒い | 与持有本特技的单位作战时，无法获得经验值、武器熟练度 |
| 自坏 | HP<50%时，周围2格范围内的敌人与防壁造成伤害 |
| 异常状态耐性 | 能力减少效果、毒伤害、妨碍杖命中率下降 |
| 异常状态无效 | 能力减少效果、毒伤害、妨碍杖全部无效 |
| 冻结 | 攻击命中时，本回合内敌人的移动力为0、回避-20 |
| 负の连锁 | 持有本技能的单位，对敌人造成的能力减少效果会不断累积 |
| 无限の杖 | 使用杖也不会消耗耐久度，杖的射程为10格 |
| 龙鳞 | 受到的伤害减半（仅夜刀神造成的伤害为0.7倍），“灭杀”、“カウンター”、“蛇毒”等伤害系特技无效 |
| 近接射击 | 弓的射程发生变化，能攻击比射程近的敌人 |
| 翼盾 | 不会受到飞行特效伤害，且能受到地形效果 |
| 攻防一体の阵 | 担任前卫时，防阵状态也能像攻阵一样展开攻击，但无法防御敌人攻阵的连携攻击 |



专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

ゼルダの伝説 ZELDA トライフォース3銃士 さんじゅうし

| 塞尔达传说 三角力量 3个火枪手 | | | ACT |
|---|---|---|---|
| ゼルダの伝説 トライフォース3銃士 | | | 日版 |
| Nintendo | 2015年10月22日 | 1人 | 推荐玩家年龄：全年龄 |
| 5076日元 | 对应无意识通信、分享游戏 | | 本文对应游戏版本：2.1.0 |

动作

在强调联机合作的“《塞尔达传说》系列”最新作里，玩家会扮演绿、红、蓝勇者闯关解谜。本作包含丰富多彩的谜题、各种特效并惹眼的服装、最重要的还是能互相陷害小伙伴的爽快感！你今天成为勇者了吗？如果还没的话，不妨看看下文的攻略来了解关于勇者的事项吧！本攻略包含12月3日更新的魔窟区域与12月22日更新的2.1.0版本内容。

文 果汁 美编 香山

# 如何成为一名勇者 | 系统篇 |

## 菜单说明

| 键位 | 功能 |
|---|---|
| L/R | 冲刺攻击 |
| 左滑杆 | 移动 |
| A | 对话/拿起/投掷物件 |
| B | 用剑攻击 |
| Y | 使用道具 |
| X | 拍摄照片（冒险中） |
| Start/Select | 暂停/主菜单 |




## 菜单说明









1. 生命条：亦即HP值，除了竞技场模式外三人共享HP
2. 当前持有的金钱：可以用于购物、制作衣服与更换景品
3. 努力槽（がんばりゲージ）：使用道具所需要的耐力值
4. 勇者图版（勇者パネル）：对目标玩家触摸后会显示弹幕提醒，也能用来加黑名单
5. 剩余生命数量
6. 交流用表情：触摸想使用的表情后就能在上屏幕显示出来，网络联机中为重要的交流手段

## 基本技巧




勇者必须集齐3名才能前往魔境冒险，而在冒险过程中有些基本技巧是需要掌握的。

### 图腾（トーテム）

简单来说就是叠高高，对其他玩家按A就能把他抬起来组成图腾，2人为2层图腾，3人为3层图腾。移动由下层玩家负责，位于中、上层的玩家不能移动，但上层玩家可以使用道具，中层玩家可以将上层玩家投掷出去。通过组成图腾能解决关卡内的各种问题，比如开启位于高台上的机关、投掷玩家通过被激流隔开的两岸等，总而言之图腾是本作里最基本亦是最常用的操作。

### 冲刺攻击

按住L/R键蓄力一段时间后放开就会进行冲刺，会往直线方向前进，一旦接触敌人就会自动用剑给予伤害。这是游戏内除某件服装外惟一一个加速前进的方法，在冲刺期间可以拉左滑杆停止，看着很爽快但一个不注意很容易就会摔落谷底。由于迷宫内坑坑洼洼的地方比较多，所以使用率并不高。

### 心与宝石

场景内的壶、草丛等能破坏的要素里往往藏着心与宝石，这两者分别代表HP和金钱。在冒险里HP不足时积极破坏这些要素让队伍回复状态吧！

### 假冒勇者

联机的时候总会有些捣乱分子，骂又骂不来、直接脱离又对不起其他无辜的队友。对付这种假冒的勇者可以触摸勇者图版，触摸他的图版时按A或B，然后选择“**はい**”就能把他拖入黑名单，在这之后就不会再遇到他了。如果游戏中有人被登入黑名单，那么过关后该队伍就会强制解散。




### 道具的使用方式

每个关卡除了某些特别条件要求外，都会配备3个道具供玩家解谜用。每种道具都有其特别的用法，接下来就介绍一下各个道具的用法吧。

| 图标 | 名称 | 效果 |
|---|---|---|
| | 弓箭 | 直线射击可攻击到远处的敌人，亦可让箭穿过火炬变成火箭点燃其他火炬 |
| | 炸弹 | 投掷出去后经过数秒才爆炸，如果被弓箭等远距离道具击中便会马上爆炸 |
| | 钩爪 | 可直线打晕远处的敌人，最主要的是能钩住一支点然后让使用者直接飞到支点处，是个重要的移动手段 |
| | 回力镖 | 可打晕敌人，射速比较缓慢的道具。还能把同伴拉过来，移动的时候经常用到 |
| | 火焰手套 | 能射出火球融解冰块或点燃火炬，按住Y可以原地搓火球作盾使用 |
| | 水杖 | 能制造水柱，创造高低差地形 |
| | 空气壶 | 射出气流吹飞敌人，同时亦可以吹飞同伴至对岸作为移动手段 |
| | 锤子 | 能砸扁木桩，破坏冰柱。不经过服装强化也可以给予敌人伤害，还能打晕周围的敌人 |

## 王国设施

### 勇者雕像（存档点）

位于王国中央的石像，3层图腾的模样，是为了纪念以前的勇者而建造的。靠近按A可以存档。

### 服装店“夫人裁缝”（マダムテーラー）

位于勇者雕像左侧，在这里可以用素材和金钱订造服装。初始只有几件衣服可做，随着新关卡开启，更多强力帅气的服装也会出现在订单里。

### 每日宝箱屋（毎日たからばこ屋）

位于勇者雕像左下侧。店长会先设定一个奖品，放在4个宝箱之一里，玩家每天（现实时间，24点过后）都可以开启一次宝箱。如果对奖品不满意可以和店长对话，花50块就可以让店长随机更换奖品，更换的次数是无限的，但遗憾的是不能用S/L大法刷自己想要的奖品。即使更换了奖品，宝箱依然只能一日开启一次。没中奖时所获得的安慰奖“粗品”其实是制作隐藏服装“怪杰ロールナイト”的素材，所以中不中都不亏，粗品所需数量可以参考后文的“服装一览”。




### 照相馆

位于勇者雕像右下侧，可以确认、删除自己在魔境冒险的相片或投稿到网上。

### 露天商人

位于勇者雕像右侧，商人会贩卖5种素材，进度越后素材越珍贵。买完后的空缺每天都会刷新一次，素材“シャラシャラ”也只能在这里购得。顺带一提商人和宝箱屋即使更改3DS本体的时间或更换主机，素材都不会重刷，就不要指望用邪门方法刷素材

材了。除了购买以外，还可以进去和他对话贩卖持有的素材，有时候他心情好还会用两倍价钱收购玩家的素材。

## 城堡

位于勇者雕像的北侧，里面左侧是国王的房间；中央是前往魔境冒险的大厅（三人标志为联机大厅，一人标志为单人大厅），联机大厅可以进行本地联机、网络联机与分享游戏。分享游戏可以游玩游戏的所有关卡，但是子机的服装数量有所限制；右侧是竞技场。

## 竞技场

可以与陌生人或朋友进行网络联机对战，能选择8种场地，胜者会获得金钱与素材。对战方式就是互相攻击，扣的血最少便是第一名。如果有两人同时获得第一名，那么两人都不会有素材奖励。

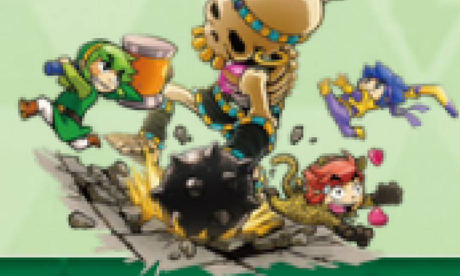
# 人要衣装，勇者要金装

本作收录了38套服装，下表的最后两套衣服需要进行版本更新才会出现。这些服装造型可说是多姿多彩，类型丰富。这些服装都具有特别的效果，根据关卡选择合适的服装也是攻关的一大要点。

## 服装一览

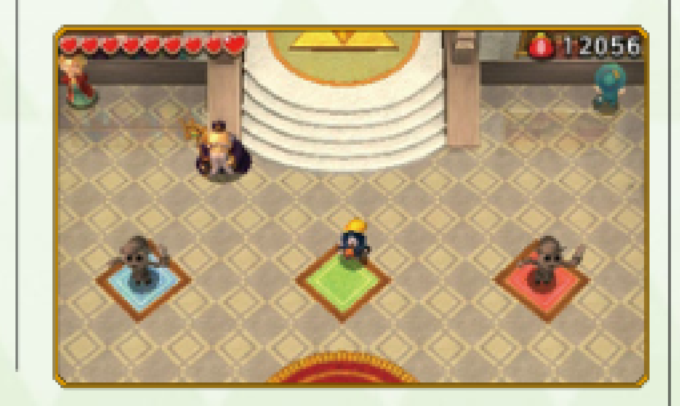
| 名称 | 所需素材 | 制作费用 | 效果 | 可制作时期 |
|---|---|---|---|---|
| 兵士の服 | ドレース生糸×1 | – | 普通的勇者候补衣服，没有任何效果 | 初期拥有 |
| レディワンピ | レディ–メガネ×1、レディ–エリマキ×1、レディ–パラソル×1 | 0 | 你可以变得和魔女一样时髦；心出现率提升、生命条最大值+1 | 森林区域过关后（通过后才能制作） |
| おそろいルック | トモダチの证×5 | 300 | 三人同穿、其利断金；三人同时穿着时①心、宝石入手率提升；②努力槽变为1.5倍；③回避率提升 | 初期 |
| 8bit Boy | トモダチの证×3 | 100 | 怀旧是老玩家的浪漫；背景音乐变为8bit版本 | 初期 |
| アレな服 | – | – | 你只是一名普通人；受到的伤害为2倍，生命条最大值–1（2.1.0版本里积累30点勇者点数还会追加高概率回避攻击的效果） | 初期拥有 |
| コキリ族の衣装 | バズジエリ–×1、アモスのたましい×1 | 100 | 你将成为森林里的神射手；射出的箭矢变为3支 | 初期 |
| 大バクダンの服 | アモスのたましい×1、テクタイトシエル×1 | 100 | 爆炸即为艺术；持有的炸弹变大、威力上升 | 初期 |
| ハ–トフルドレス | テクタイトシエル×1、あまいキノコ×1 | 200 | 战场上的公主；心出现率提升 | 初期 |
| ラッキ–パジャマ | あまいキノコ×1、プリン族の首饰り×1、ゴ–マの目玉×1 | 200 | 你将受到幸运女神的眷顾；回避率提升 | 通过森林区域后 |
| ゾ–ラの着ぐるみ | 淡水わかめ×1、ゾ–ラのウロコ×1 | 400 | 外表可怕、心地善良；游泳速度加快，不受水流影响 | 通过森林区域后 |
| 水使いのロ–ブ | 淡水わかめ×1、ドレ–ス生糸×1、水のかんむり×1 | 600 | 你会成为水系魔法师；水杖的范围变为2倍 | 通过森林区域后 |
| ワンハ–トナイト | ドレ–ス生糸×1、オクタきゅうばん×1、ようせいの粉×1 | 600 | 朴素却实用；生命条最大值+1 | 通过森林区域后 |
| ゴロンの着ぐるみ | ゴロン矿石×1、マモノの肝×1 | 600 | 厚实的脂肪为你抵御火焰；能在岩浆地域游泳，并且不受火柱及带火敌人的影响 | 通过森林区域后 |
| ブ–メラン酋长 | ゴロン矿石×1、マモノの化石×1、カッコイイ角×1 | 800 | 你将成为可靠的牛头人酋长；回力镖尺寸变大，赋予贯通能力 | 通过森林区域后 |
| ガンバリ队の服 | マモノの肝×1、マモノの化石×1、コドンゴの尻尾×1、キ–スのつばさ×1 | 800 | 热血沸腾，享受青春；努力槽变为1.5倍 | 通过森林区域后 |
| すべらない服 | ふわふわした毛×1、大蛇のキバ×1 | 800 | 极地探险的可靠伙伴；不会打滑 | 通过森林区域后 |
| ハンマ–のコウラ | スノ–クリスタル×1、赤いコウラ×1、フリザドの水×1、ひんやり石×1 | 1000 | 给我变成光！锤子的威力提升，范围变为2倍 | 通过森林区域后 |
| バル–ンタイツ | ふわふわした毛×1、スノ–クリスタル×1、フリザドの水×1 | 1000 | 悬崖勒马；掉落时可以复活（次数为气球数量） | 通过森林区域后 |
| トゲトゲス–ツ | 肉厚なはっぱ×1、イガイガの实×1 | 1000 | 带刺的仙人掌不好惹；接触敌人时自己与敌人同时受伤 | 通过森林区域后 |
| チアリ–ダ–な服 | シャラシャラ×3 | 100 | 正统单马尾应援！全员的努力槽变为1.5倍 | 通过森林区域后 |
| 剑士の服 | カタわたげ×1、银の糸×1、王家のリング×1 | 1000 | 你成为了剑术达人；剑的攻击力翻倍，满血时能射出剑气 | 要塞区域出现后 |
| お金持ちの服 | 王家のリング×1、いにしえの金货×1、匠の织物×1 | 1200 | 没钱万万不能；宝石出现率提升 | 要塞区域出现后 |
| スリ–クイ–ン | 神秘のヒスイ×1、ようせいの粉×1、星のカケラ×1、上品なレ–ス×1 | 1200 | 拼血流的极意；生命条最大值+3，全员都穿时+9 | 要塞区域出现后 |
| チ–タ–ス–ツ | 神兽のヒゲ×1、マジュウパッチ×1、ハイパビルス×1 | 1500 | 来去如风，疾如豹；移动速度提升 | 要塞区域出现后 |
| スナ–メンの衣 | ヤシぼっくり×1、古代鱼のヒレ×1、スタルスカル×1 | 1200 | 想着自己不沉，就不会下沉；在流沙地域里不会下沉 | 沙漠区域出现后 |
| 风使いの衣 | 秘传のたんもの×1、ギブドの包带×1、砂岚のリボン×1 | 1500 | 借助风的力量！空气壶性能提升，范围扩大、发动时间缩短 | 沙漠区域出现后 |
| 疾风斩りの黑衣 | 七色サンゴ×1、古代鱼のヒレ×1、秘传のたんもの×1、ギブドの包带×1、スタルスカル×1 | 1500 | 冲刺攻击的威力提升至3倍 | 沙漠区域出现后 |
| カンテラス–ツ | かぼちゃ人参×1、スパイダ–レ–ス×1、ポウのたましい×1 | 1200 | 大家的指路明灯；照亮黑暗的环境 | 沙漠区域出现后 |
| ファイア仮面 | なにかのエキス×1、ねじれた小枝×1、マグマのしずく×1 | 1500 | 孩子们憧憬的蒙面超人；使用火焰手套时连续放3个火球 | 沙漠区域出现后 |
| カチコチのト–ガ | 冰のバラ×1、かぼちゃ人参×1、なにかのエキス×1、ポウのたましい×1、ねじれた小枝×1 | 1500 | 我自巍然不动；静止时石化（石化时为无敌状态） | 沙漠区域出现后 |
| 派手なタキシ–ド | カラフルブロ–チ×1、あざやかな羽×1、ヨウセイモドキ×1、オ–ロラスト–ン×1 | 2000 | 王者的宿命；仇恨值增大，容易被敌人盯上 | 天空区域出现后 |
| ア–ムロイドの服 | コッコの羽毛×1、真红のパ–ル×1、天龙の尻尾×1、あざやかな羽×1 | 1500 | 科技才是第一生产力；钩爪性能提升，赋予贯通性能与攻击力，射程与射速提升 | 天空区域出现后 |
| 剑圣のよろい | 黄金の虫×1、サラサラの砂金×1、まぼろしのチョウ×1 | 2000 | 人中之龙，剑中之圣；剑的攻击力与距离倍增 | 天空区域出现后 |
| 大回转切りの甲胄 | ドクロの水晶×1、まよけのお面×1、ハガネの仮面×1 | 2000 | 武士的精髓，融于剑招！回旋斩变成大回旋斩 | 天空区域出现后 |
| ダサいタイツ | – | – | 公主穿过的黑色紧身衣；回避率大幅提升，受到伤害为2倍 | 游戏通关特典 |
| 怪杰ロ–ルナイト | 粗品×10 | 300 | 不要小看非洲人的力量；通常攻击3次后自动使出回旋斩 | 取得5个粗品后出现 |
| ラインバックの服 | 神秘のヒスイ×1、水のかんむり×1、いにしえの金货×1、スタルスカル×1、真红のパ–ル×1 | 3000 | 非洲人的救星；可以查看奖励宝箱里的道具（但无法查看每日宝箱屋里的宝箱） | 更新2.0.0版本后出现 |
| 鬼神のよろい | – | – | 成为能够1V5的鬼神；满血时普通攻击能够射出四道剑气，回旋斩在任何血量下都能射出剑气 | 初次通关魔窟区域（全40层）时取得 |

注　素材“トモダチの证”可在本地联机或分享游戏中获得，每台机只能获得一张证。更新2.0.0版本后，在通关（解除公主诅咒）后露天商人会贩卖。



## 单人模式

在设施部分提过，城堡里的单人大厅通往单人模式魔境。出发前要先和里面的老人对话唤醒“黏土人”，黏土人就是玩家的分身。冒险中可以通过点击下屏幕的头像切换到想要行动的人，叠起图腾时按Y便能让上层的人攻击。虽然单人模式看起来很麻烦，但黏土人在玩家不操控的时候是无敌的，除非掉落下去否则不会损血。所以联机时会存在的配合不当、场面混乱而迅速损血的情况，在单人模式里是不会发生的。有时候和不熟悉的陌生人联机导致卡关，倒不如自己单人闯关，本作并没有单人模式不能通过的关卡。只不过玩单人模式的话，倒是违背了这个游戏的本意。




## 勇者点数

勇者点数是12月22日的2.1.0版本更新中追加的新要素，先去联机大厅找老爷爷与左上角的NPC“教育系”对话确认。获得勇者点数的方法有以下两种：

①在进行网络联机时完成了自己没有选择的关卡（或者是选了“どこでもOK”）。

②本地联机或分享游戏通过关卡时。

当勇者点数累积到30点时初始服装“**アレな服**”就会增加特别效果，详情可查看前文的“服装一览”。但如果进行了假冒勇者的行为，追加的服装效果就会消失，可以通过重新累积勇者点数来取回追加效果。当前持有的勇者点数可以与教育系对话选择最后一项确认，也可以去街道里调查右下角的树确认，树上有多少蝉壳就代表玩家拥有多少勇者点数。除此之外，与露天商人对话还能获得对应点数的材料。

## 游戏小彩蛋

“《塞尔达传说》系列”里，经常会有些让人莞尔一笑的小彩蛋，其中有许多是与服装相关的。笔者就来介绍一下小部分个人觉得比较有意思的彩蛋吧，更多的就由各位玩家慢慢挖掘了！

### 幸福的蓝鸟

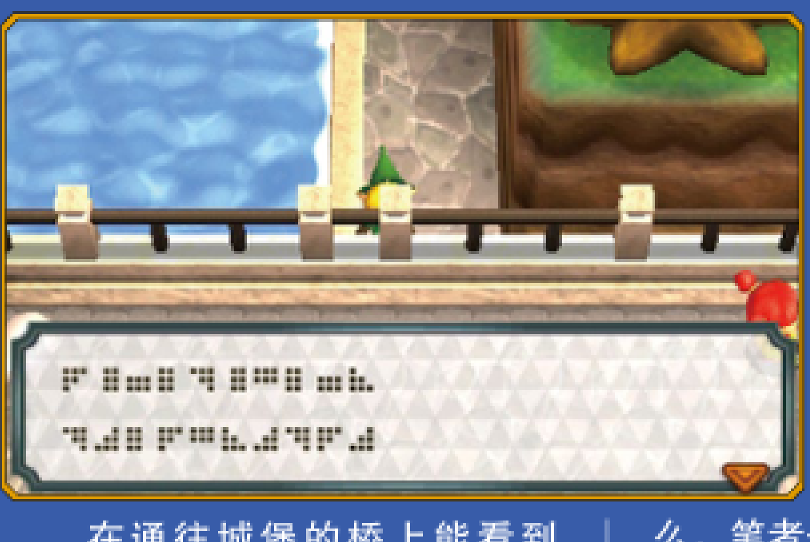
相信许多人都听说过幸福蓝鸟的故事，本作在王国的街道上会随机出现蓝鸟，据说看到的勇者会获得幸福？

### 黑色的幽灵

让王国内的人提心吊胆的黑色幽灵传说，其实那只是偷溜出来的公主……因为穿着魔女诅咒的黑色紧身衣，所以被误认为是幽灵了。有时候在王国各地能找到公主的身影。




### 水路的暗号



在通往城堡的桥上能看到下面有水路可走。过桥后走左侧的楼梯下去，游泳到右侧上岸，下方的墙壁上会写着暗号。要解读需要穿上“おそろいルック”，里面的内容写着“要对大家保密”。至于具体指什么，笔者也不清楚……

### 露天商人的帐篷

商人边上的帐篷调查后会提示“似乎有什么，但太暗看不清”，但穿上“カンテラスーツ”再调查一次的话……

# 如何成为一名勇者｜主关卡攻略篇

本作中共有8个大区域，每个区域都包含4个关卡。当4个关卡全部通过后就会解锁该区域的特别任务，每个关卡都有3种特别任务可供挑战。特别任务里能够获得的报酬比普通条件要珍稀得多，当32个关卡都完成后就以完成特别任务为目标，收集所有衣服吧！

注 1.由于每个关卡又分为4个小关卡，因此下文的关卡攻略也按照每个小关卡的顺序描述。2.关卡里有许多宝箱都较易取得，因此攻略里只提及较难获取或发现的宝箱。3.本攻略仅提供关卡解法，对队友们造成的坑爹行为无能为力。




## 森林区域（森林エリア）



### 1.デクの森

**推荐服装：** コキリ族の衣装

**特别任务：** ①低血量过关；②在限制时间内过关；③不远离宝玉的情况下过关

❶ 作为第一个关卡，机关的开启方式为三人合作最基础的形式——“图腾”。拿好三个道具后前进，三角阵前的三个高

低差不同的开关需要组成图腾把玩家送上去开启。先组成三层图腾，让中层的玩家把上层的玩家扔到最高的开关处踩开关，然后下层玩家把中层玩家扔到略低的开关处，自己再去踩地面的开关便能开启三角阵的门。

❷ 清理杂兵的一关，位于上层的敌人可以利用图腾把其他玩家扔上去消灭。中央那只处在狭窄区域的史莱姆在同一高度用箭射掉便可，全灭敌人后三角阵开启。

❸ 本关出现反应冲击的开关，也就是黑色的球体，这种开关触发的方式相当丰富，对其攻击或使用道具都能开启。第一个黑球用剑攻击触发后桥会自动运行，3人一起乘坐吧。第二座桥的黑球需要先组成三层图腾，下层把上面两个扔到阶段差上，再让他们维持2层图腾的状态对黑球射箭。过桥后看见的宝箱也是利用3层图腾越过阶段差获取。第三座桥瀑布上方有最后一个黑球，组成3层图腾让上层玩家射箭开启，通往下一个关卡的三角阵就会起动。

❹ 又是清理敌人的关卡，深处的3层敌人需要我方组成3层图腾对付。因为近身时它会缩起来所以只能在远处射箭攻击。

### 特别任务建议

在特别任务里出现的敌人不仅数量会增加，种类也不同。比如带电史莱姆便会在本关特别任务里早早登场，对付它们只能用箭射击不然会损血。推荐完成大关后做出“コキリ村の衣装”再来挑战会轻松不少。另外，特别任务②类型的任务会在地图里出现大小沙漏，获取后能增加限制时间，这类型任务严格要求玩家对关卡的熟悉度，并且在单人模式下很难完成。

## 2.ビリビリ洞窟

**推荐服装：** コキリ族の衣装
**特别任务：** ①打破所有气球后过关；②在限制时间内过关；③使用炸弹过关

❶ 开场时三人会在不同的位置出现，各自取得眼前的道具后三角阵便会启动。把阻挡桥的气球用箭射掉后前往中央合流，然后组成3层图腾来到右方的岩石阶段差，逐次把上层玩家扔到最高点，让他射掉有钥匙标记的气球后就能获得开门的钥匙。

❷ 来到空地中央会发现有三个脚印的黄色大开关，三人一起踩上去就能开启。开启后出现两波史莱姆，注意黄色的带电史莱姆只能用弓箭射击，不然近身攻击会损血，全灭敌人后大门开启。

❸ 先组成3层图腾，站上移动机关来到中央处会出现两个3层敌人，把它们干掉后再安心触发黑球。黑球总共有3个，分别在中央、右上以及左上角（以人物初始朝向为基准），注意中央的黑球离得太近会关闭，要走远一点再射击触发。左下角有个宝箱，不要忘记开启。三角阵附近会出现一只蓝色水母，攻击它会弹起，待它落下后重复攻击它就会不断弹出心或钱，可以利用这点回复状态。

❹ 三人前进触发BOSS战。BOSS是一只巨大的金色带电史莱姆，弱点是中间的红色核心球，只能用弓箭对其射击。BOSS的攻击方式只有一种，在四角突起处释放回转电流，只要待在间隔处绕着它转圈就能完美回避。BOSS总共有3个阶段，血量被削到一定程度就会变形，其实就是核心球改变高度而已。第一阶段三个人一起攻击，第二阶段组成2层图腾射击，第三阶段组成3层图腾射击便能轻松过关。




### 特别任务建议

特别任务①里的气球有些会自行移动，所以找不到的情况下要细心搜索每个角落。特别任务③推荐使用“大バクダンの服”，大炸弹的波及范围大、伤害高，不仅能效率杀敌还能开启一些机关，BOSS也是直接扔大炸弹就可以解决。

## 3.モリブリンの砦

**推荐服装：** コキリ族の衣装、大バクダンの服
**特别任务：** ①打破所有气球后过关；②在没有剑与全灭敌人的条件下过关；③在限制时间内搬运宝玉过关




❶ 前方左右两边都有一片大树叶，坐上去就能来到上方道具处。用炸弹炸开有裂痕的路障后来到两个黑球处，这里的开关需要2层图腾射击，并且有时间限制，因此需要三人配合。先组成3层图腾，让持有炸弹的玩家待在下层，然后把中上层扔到对面的位置。待他们射箭触发黑球后再把上层的玩家扔回来，继续射箭触发第二个黑球就能过关。

❷ 全灭区域内的敌人便能过关。注意地图正上方及右上方处有隐藏宝箱，用炸弹炸开岩壁就能获取。如果穿有“大バクダンの服”，那么一些需要叠图腾解决的敌人也可以直接炸死。有种带着心触角的黄色敌人用剑攻击要砍很久，只要用炸弹扔向它们，它们就会吞下炸弹并自爆。

❸ 过第一个木桥后会看到草丛里有个心，但那其实是上关那种心触角的敌人伪装的，谨慎靠近引它出来避免损血，以后看到心会这样光明正大地放在草丛中央就要提防一下是否陷阱。去右上方经过第二座木桥后会发现黑球在网下，利用炸弹的爆风就能触发。门打开后看到5个黑球，这里需要两人叠图腾射上方的3个黑球，一人射下方的黑球，因为有时间限制所以记得配合妥当。触发完黑球后钥匙会掉出来，组成3层图腾顺次把人扔去钥匙处，由于搬钥匙的人不能下水，所以钥匙也需要接力扔回给守在岸边的玩家。然后其余两人下水游回去便能顺利过关。

❹ 杂兵战，会刷出三波敌人，敌人是投枪的猪，用剑砍或射箭都能起效。其中坐独眼机器上的敌人需要叠相应层数的图腾对付，由于这些敌人死后下方的机器会冲过来自爆，所以以用弓箭拉开距离攻击方为上策。左右两边木平台上放暗枪的猪只需要叠3层图腾，让上层的玩家扔炸弹过去就能消灭了，全灭敌人后过关。

**小技巧** 如果拿错道具的话，可以在其他道具台上直接按A进行更换，当然是道具没有全部拿完的前提下。

### 特别任务建议

“大バクダンの服”适用于3个特别任务，并且需要穿上的玩家熟知时限爆破的技巧（在炸弹接近爆炸的瞬间扔出去触发机关的技巧）。总而言之，像③这样的时限任务若三人配合不当难度会较高。

专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

## 4.森の神殿

**推荐服装：** コキリ族の衣装、大バクダンの服
**特别任务：** ①在黑暗场景下过关；②在限制时间内过关；③低血量过关

❶获取3个道具后三角阵启动，点燃地面的火炬需要利用弓箭。让箭穿过其他有火的火炬变成火箭射中熄灭的火炬就能点燃，然后叠3层图腾用同样的方法点燃高处的火炬便可开启大门。进门后看到转圈的机器，算好位置往它们中央黑洞处扔炸弹就能消灭，全灭后获得钥匙过关。

❷踩上3人机关后刷出敌人，在柱子上的单眼跳跳怪可以通过叠2层图腾射箭消灭，带炸弹的玩家便如法炮制那些转圈机器。全灭敌人后过关。

❸本关需要躲避机关射出的箭矢，有点考验操作。带炸弹的玩家先行前进，炸开路障后让火箭点燃左方深处的火炬，再让弓箭玩家从火炬下方射箭点燃其余两个火炬打开通路。往上方走会发现一个金色大箱子挡路，这个箱子需要三人同时按A合力推动（单人模式下只需一人便能推动）。按照箱子下面的异色砖块路线往上→右的方向推就能挡住右方射出的箭矢。来到三角阵旁后扔炸弹收拾转圈机器就能过关。

❹BOSS战，**メダマ-ゴ**比较像之前转圈机器的加强版，在它没有伸出刺时的转动就算撞上我方也不会损血，当然图腾会被撞散。待它伸出刺后的转动移动速度会较快，引诱它撞向场地里的裂痕路障就能让它停下来，此时可以叠2层图腾把炸弹扔到它上面的洞口，炸了后眼球会露出来，把人扔上去一顿乱砍就好。重复此步骤后BOSS会改变形态，但对付方式也只不过是从2层图腾变成3层图腾而已，如法炮制后眼球会掉出来满地蹦跳，能逼到墙角的话就能很快消灭，实在不行就老实利用弓箭射吧。




### 特别任务建议

原本メダマ-ゴ的BOSS战里有个比较安全的打法，那就是去场景右侧的高台处等待它上门送死，但是这种打法会降低它带刺旋转的积极性。在特别任务①黑暗的场景下这种打法却很安全，实在有点等得不耐烦可以让熟悉的玩家下去稍微引诱一下再让上方的玩家扔炸弹解决。

### 可获得素材一览

| 小关卡 | 无特别任务 | 特别任务① | 特别任务② | 特别任务③ |
|---|---|---|---|---|
| 1.デクの森 | バズジェリ-、バズジェリ-、アモスのたましい | バズジェリ-、バズジェリ-、テクタイトシエル | アモスのたましい、アモスのたましい、あまいキノコ | テクタイトシエル、テクタイトシエル、ブリン族の首飾り |
| 2.ビリビリ洞窟 | バズジェリ-、バズジェリ-、テクタイトシエル | アモスのたましい、アモスのたましい、あまいキノコ | テクタイトシエル、テクタイトシエル、ブリン族の首饰り | あまいキノコ、あまいキノコ、ゴ-マの目玉 |
| 3.モリブリンの砦 | アモスのたましい、アモスのたましい、あまいキノコ | テクタイトシエル、テクタイトシエル、ブリン族の首饰り | あまいキノコ、あまいキノコ、ゴ-マの目玉 | ブリン族の首饰り、ブリン族の首饰り、神秘のヒスイ |
| 4.森の神殿 | テクタイトシエル、テクタイトシエル、ブリン族の首饰り | あまいキノコ、あまいキノコ、ゴ-マの目玉 | ブリン族の首饰り、ブリン族の首饰り、神秘のヒスイ | ゴ-マの目玉、ゴ-マの目玉、神秘のヒスイ |

# 水源区域（水源エリア）



## 1.湖のかくし砦

**推荐服装：** 水使いのロ-ブ
**特别任务：** ①打破所有气球后过关；②努力槽消耗量变为2倍；③逃离フォ-ルマスタ-的魔爪！

❶本区域的关键道具“ウォ-タ-ロッド”（水杖）可以制造一条水柱，自行创造高低差地形。开场先把一个玩家扔上去到段差获取道具后再让他制造水柱让其他同伴上来，如此类推获得另外2个水杖后便能开启三角阵，利用水杖踩三个开关便能过关。

❷先叠2层图腾，制造水柱来到右上方的黑球处，把上层的玩家扔上去攻击就能触发黑球，左上方的黑球如法炮制。开门后发现机关在火柱下，只要制造水柱来阻挡火焰即可，注意时间差免得水柱消失被烫伤，三人同时踩上开关后开门。接下来的路需要计算好努力槽，不然还没到对岸就会掉下去。




❸制造水路来到3个炸弹的区域后就是考验配合的时候了。先用炸弹打开左右两边的开关，再让一人制造水路，一人搬运炸弹炸开路障，炸开后就能过关。

❹全灭敌人的关卡，注意掉进水里就会被急流冲走损血。由于猪敌人的长枪在狭窄的平台上比较难躲，多利用水杖冲起他们让其眩晕，吐炸弹的敌人要留意高度组图腾对付。

### 特别任务建议

特别任务①里利用水柱+3层图腾的组合比较多。③所遇到的特殊怪物一旦被攻击到就会任务失败。

## 2.かえらずの渊

**推荐服装：** コキリ族の衣装、水使いのロ-ブ
**特别任务：** ①攻击力、防御力变为一半；②不远离宝玉的情况下过关；③在限制时间内过关

❶游泳去中央获取道具，注意水流方向以及水中地雷。开启左右两方的黑球后会打开两边的门，右上的需要一人制造水柱，一人站在水柱上保持距离射箭触发黑球；左上的只要射箭引爆水中地雷就能触发黑球。开启三角阵后制作水柱往深处前进便能过关。

❷沿着岩壁制造水柱往上走，来到左上区域后会刷出2波敌人，躲在漩涡里的章鱼可以用水柱冲晕后砍死。第2波刷出的带电史莱姆记得用弓箭对付，全灭敌人后三角阵开启。

❸利用水柱登山后来到水车机关处，让一人制造水柱启动水车让木桥移动，木桥上的弓箭

手射箭触发路途上的黑球。让另一个拿水杖的玩家来到第二个水车处继续移动木桥，弓箭手继续射击路上第二个黑球。全部开启后往上前进，依然有水车开关，如法炮制来到对岸后继续往上走就能过关（对岸有个黑球是连接初始地点的机关，启动后即使失足掉下去也不用担心了）。

❹ BOSS战，也是只大型史莱姆，一旦BOSS放电的时候玩家还在水池里就会损血。当BOSS沉下水时能利用水杖把它打出来。BOSS损血到一定程度后会改变形态，也是高度改变的形式，到达最终阶段时3层图腾也不起效，因此要使用水柱+2层图腾射箭攻击，当然利用上方的高台也是可以的。弓箭手是主要攻击手，一定要注意配合。




### 特别任务建议

②的难度较高，队伍里必须同时具有“コキリ族の衣装”与“水使いのローブ”才比较好办。

## 3.うつろいの入り江

**推荐服装：** ゾ-ラの着ぐるみ
**特别任务：** ①攻击力、防御力变为一半；②逃离フォールマスタ-的魔爪；③在限制时间内过关

❶ 本关出现新道具“ア-ムショット”（钩爪），能钩住木柱并让自己飞到该处，玩家也可以作为固定点帮助同伴移动过来。前两段路都可以钩木柱通过，来到高台地时组成3层图腾，下层的玩家把上面2个扔上去，等待他们下来到达对面后就利用钩爪钩住他们过路。来到最后一段路时组成3层图腾，让上层玩家钩住高台上的木柱来到对岸，再作为支点让另外两名同伴过来。

❷ 全灭敌人的关卡，场景的水位会上下更替。穿了“ゾ-ラの着ぐるみ”就能在水中按A冲刺攻击敌人，没有的话只能上岸慢慢勾引敌人过来用剑攻击。

❸ 木筏可以利用钩爪来移动，一旦钩住木柱，木筏也会跟着人一起移动。让木筏往右上方开关处前进，中途没有木柱的白色地域可以让玩家站上去作为支点。来到开关处组成3层图腾，让中层玩家把上层玩家扔上去踩开关，水位上升后游到三角阵处过关。

❹ 全灭敌人的关卡，像海螺一样的敌人需要用钩爪把本体勾出来再攻击。由于本体返回甲壳的速度相当快，所以要招呼同伴守在甲壳边挥剑攻击。




### 特别任务建议

推荐以后造出“剑士の服”、“ア-ムロイドの服”再来挑战会轻松很多。时限条件的特别任务在对付敌人时要注意分散攻击提高效率，时间沙漏的收集也不要忽视。

## 4.水の神殿

**推荐服装：** 水使いのローブ
**特别任务：** ①低血量过关；②努力槽消耗量变为2倍；③在限制时间内搬运宝玉过关

❶ 钩爪位于左右两侧，前面的铁网能利用钩爪飞过去。来到左侧开关处需要组成2层图腾才能把玩家送到触发黑球的射程内，待右侧的钩爪玩家也到位后两人同时触发黑球升起中央的平台。用钩爪拉动上方水阀的开关提高水位，让最后一名玩家取得水杖，然后利用水杖造路来到三角阵处。

❷ 开启三人开关后水位上升，同时刷出一波敌人。右上角有水阀开关调整水位，需要3层图腾才能够到。如果有穿“ゾ-ラの着ぐるみ”的小伙伴在场那不用调整水位也可以直接冲撞全灭敌人。清理场景后左边的门开启，进去会发现上方有个水阀开关，需要使用水杖+3层图腾的高度才能拉动水阀，完成后过关。

❸ 钩住铁网中间的格子可以翻转到对面，让2名钩爪玩家去对面踩开关就能开启铁门。利用水杖到达左侧水阀开关的高台后拉动水阀，水位升高后能看到左侧也有翻转的铁网，同样制造水路让钩爪能够得着铁网。两名钩爪玩家到达对面后踩开关开启铁门，并开启宝箱获得钥匙。先回去刚才的水阀处组成2层图腾拉动降低水位，接下来便利用支点移动木筏，来到上锁门处开启过关。

❹ BOSS战，ワ-ト的第一阶段弱点是红色球体，利用钩爪能把红球拉过来，由于红球会快速潜入水里所以拉过来时要眼疾手快砍两下，当然利用水杖把它们打出来也是可行的。第二阶段水位会下降，下落来到交战场地。此时BOSS会弹出红球攻击，可以趁这时用钩爪把红球拉过来砍掉，对操作不自信也可依靠水杖的力量。红球打完后BOSS进入第三阶段，睁开的独眼是其弱点，此时它会使用范围攻击，因为前置动作很明显所以只要冷静拉开距离便可。叠3层图腾用钩爪攻击独眼（睁眼的状态下）就能令BOSS眩晕，抓紧机会攻击，顺利的话完成3次就能结束战斗。




### 特别任务建议

③的推荐衣服依然是“水使いのローブ”，注意搬运宝玉的期间不能落水，否则会浪费很多时间。对战BOSS时水杖玩家记得切勿乱用水柱阻挡钩爪玩家的射线，不然时间也会白白流逝。

### 可获得素材一览

| 小关卡 | 无特别任务 | 特别任务① | 特别任务② | 特别任务③ |
|---|---|---|---|---|
| 1.湖のかくし砦 | 淡水わかめ、淡水わかめ、ゾ-ラのウロコ | 淡水わかめ、淡水わかめ、ドレ-ス生糸 | ゾ-ラのウロコ、ゾ-ラのウロコ、水のかんむり | ドレ-ス生糸、ドレ-ス生糸、オクタきゅうばん |
| 2.かえらずの淵 | 淡水わかめ、淡水わかめ、ドレ-ス生糸 | ゾ-ラのウロコ、ゾ-ラのウロコ、水のかんむり | ドレ-ス生糸、ドレ-ス生糸、オクタきゅうばん | 水のかんむり、水のかんむり、ようせいの粉 |
| 3.うつろいの入り江 | ゾ-ラのウロコ、ゾ-ラのウロコ、水のかんむり | ドレ-ス生糸、ドレ-ス生糸、オクタきゅうばん | 水のかんむり、水のかんむり、ようせいの粉 | オクタきゅうばん、オクタきゅうばん、七色サンゴ |
| 4.水の神殿 | ドレ-ス生糸、ドレ-ス生糸、オクタきゅうばん | 水のかんむり、水のかんむり、ようせいの粉 | オクタきゅうばん、オクタきゅうばん、七色サンゴ | ようせいの粉、ようせいの粉、七色サンゴ |

# 火山区域（火山エリア）



## 1.しゃくねつ登山道

**推荐服装：** ゴロンの着ぐるみ
**特别任务：** ①打破所有气球后过关；②逃离フォールマスター的魔爪；③在限制时间内搬运宝玉过关

❶ 本关出现新道具“ブーメラン”（回力镖），除了可以把远处的道具带回来，还能把玩家钩过来作为搬运手段。先组成图腾把部分玩家扔去对岸获取回力镖后便用其把剩下的玩家带过来。开启三人开关后过桥出现的蓝球怪弹力非常大，贸然用剑攻击可能会被弹飞到岩浆里，可以先用回力镖将其眩晕，站好位置再攻击。乘岩块上去后用同样的方法通过岩浆喷泉就能到达三角阵处。

❷ 浮在岩浆上的岩块站太久会下沉，三人要注意配合，利用图腾扔人+回力镖搬运同伴的方式来到右下侧的空地处。三人同时踩开关后刷出一波敌人，扔炸弹的人形怪血量非常高，建议先收拾火蝙蝠以免三人都被烫伤迅速损血。对付火蝙蝠要使用回力镖，直接攻击会被烫伤，如果穿上“**ゴロンの着ぐるみ**”就不用担心这个问题了。全灭敌人后三角阵启动，顺着路过去就能过关。

❸ 此区域会降下火山弹，随时留意地上的影子回避。剩下的路通过方式便是利用图腾+回力镖，经过前面关卡的玩家相信已掌握了诀窍，由于会出现限时下沉的岩块，配合一定要做好。来到上层的火焰壁前组成3层图腾，让上层玩家使用回力镖触发黑球，注意这里的火山弹频率很高，下层玩家一定要留心操作。黑球开启后火焰壁消失，往前走过去。

❹ 全灭敌人的关卡，场景比较开阔，而且岩浆会上下浮动。趁着岩浆下降的时间抓紧清理敌人，敌人包含火蝙蝠和会吐火的小怪，如果穿着“**ゴロンの着ぐるみ**”就可以迅速清场了。全灭敌人后岩浆不会再上浮，组成3层图腾把中上2人扔去三角阵处后，下层玩家再跑到对面的台阶上等待同伴用回力镖接应。

### 特别任务建议

此关卡岩浆地域较多，推荐做出“ゴロンの着ぐるみ”后再来完成。毕竟一是能节约时间、二是①里有些气球会在岩浆地域上。

## 2.ヒノックス坑道

**推荐服装：** コキリ族の衣装、ブーメラン酋长
**特别任务：** ①在限制时间内过关；②打破所有气球后过关；③打破气球的话任务失败

❶ 获取道具后利用回力镖把左右两侧的炸弹带过来，炸开路障，面前的黑球用回力镖或弓箭触发皆可。上来后看见高低不同的三个黑球，触发后有时限。这里的基础方法是把炸弹扔到正中央，引爆两边的炸弹同时触发下面2个黑球，再迅速叠起3层图腾射击上面的黑球。如果同伴有人穿“**コキリ族の衣装**”，也可以让他直接射箭同时引爆下面2个黑球。机关启动后来到三角阵处过关。




❷ 三人下落到板车上就能启动，行驶到炸弹花那里使用回力镖把炸弹拿过来，扔去炸弹花左侧的路障上炸掉露出黑球。趁板车转圈时组成3层图腾，让弓箭手待在上层，再次转到黑球处用弓箭射击触发就能改变轨道，来到三角阵处。

❸ 也是坐板车触发黑球的关卡，先用回力镖推动扳手转移轨道。右侧与上侧的黑球需要用回力镖获取炸弹后投掷引爆，左侧的则先组成3层图腾，让上层的弓箭手射击触发，完成后过关。本关要是配合不当就会耗费很多时间（笔者初次和小伙伴们玩时转了十几圈）。

❹ 中BOSS区域，乘上板车移动就会出现，是一只坐在我们对面板车上的炸弹人。基本战法是把它扔过来的炸弹扔回去，1个弓箭手负责射击，另外两名回力镖玩家可以负责回复（获取平台侧的心）或弄晕BOSS。打完一只后会出现增援，此时要同时面对两只炸弹人，扔来的炸弹数量急剧上升……切忌手忙脚乱，否则抬起了同伴就会造成各种麻烦。弓箭手在这阶段负责捡炸弹，不然射击很容易引爆炸弹让我方迅速损血，一边利用回力镖击晕BOSS，一边冷静地把炸弹扔回去慢慢伤害BOSS就能过关。

### 特别任务建议

任务③切忌不要穿上“ブーメラン酋长”，不然很容易戳破气球。

## 3.ファイアーフロント

**推荐服装：** ブーメラン酋长、ゴロンの着ぐるみ
**特别任务：** ①低血量过关；②关卡内会降下火山弹；③在限制时间内过关

❶ 本关出现新道具“空气ツボ”（空气壶），它可以吹灭火焰、亦可把同伴吹到对岸。利用空气壶+回力镖的搬运手段过岸，乘上机关后就能发现三角阵。

❷ 三人同时踩上开关后刷出敌人，头顶火红球的敌人可以用空气壶吹灭变回蓝球状态，此时再用剑砍。如果穿上“ブーメラン酋长”便可直接扔大回力镖清场，全灭敌人后过关。

❸ 利用空气壶把同伴吹去对岸后等待他们用回力镖回收，注意对岸有回转的火柱所以吹的时机要把握好。来到移动机关处可以用空气壶加快机关的移动速度，到达最上层也需要用这种方法才够得着。接下来就是考验操作的时




专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

候了，看穿回转火柱的时机冲去三角阵处吧！

❹ 清理敌人的关卡，先组成3层图腾，上层为空气壶玩家。带火的空中敌人可以用空气壶吹灭后再用剑攻击。第二波会刷出2段高度的空中敌人和火红球的敌人，分工合作全灭它们后过关。

### 特别任务建议

任务②比较考验操作，需要随时观察地面上的火山弹影子。其他都是考验对关卡的熟悉程度了。

## 4.炎の神殿

**推荐服装：** ゴロンの着ぐるみ
**特别任务：** ①在限制时间内过关；②逃离フォ–ルマスタ–的魔爪；③在没有剑与道具为炸弹的条件下过关




打死一只后会有两只增援，全灭后过关。

❸ 把三人合推的箱子推到右侧喷岩浆的地方（和上面的黑球同一直线处），再组成3层图腾把中上层扔到箱子上，维持2层图腾的状态。待箱子被岩浆推上去后使用道具触发黑球，注意通往三角阵的桥上有两个十分坑爹的蓝球敌人，在有护栏的地方交战后再安心过关吧。

❶ 获取道具后道路开启，先用空气壶把回力镖玩家吹到对岸，再用回力镖接应剩下的玩家。前方要注意躲避回转火柱，把握好时机后三人同时踩开关。接下来要在浮动的岩块上触发有时限的黑球，三人配合好同时触发就能过关。单人模式下用2人触发，先把一个放在左侧自己再去开启中央与右侧的黑球，然后迅速切换到左侧触发黑球，极限时间内还是能做到的，不过很有可能损血。

❷ 再次对战炸弹人，平台有四角突出的地方，站在这里扔炸弹就能扔中炸弹人。可以用回力镖回收平台上的炸弹，也可以捡它们扔过来的炸弹回击。

❹ BOSS战，**デグテ–ル**的弱点宝珠在其尾巴上。第一阶段宝珠没有高度，它会追踪对应眼睛颜色的玩家（眼放红光追红玩家等），可以用被追踪的玩家作为诱饵，其他人从后方攻击弱点；第二阶段只是宝珠改变高度，用2层图腾才能攻击到；第三阶段宝珠提升到3段高度，此时它会乱冲乱撞因此也不需要诱饵了，组成3层图腾设法绕后砍中尾巴上的宝珠就能结束战斗。

### 特别任务建议

特别任务③推荐穿上“大バクダンの服”，在第三关时不用推动箱子，直接把2层图腾的玩家扔上箱子，再利用时限爆破扔炸弹触发黑球，对付BOSS的时候用时限爆破的技巧命中率也会比较高。




### 可获得素材一览

| 小关卡 | 无特别任务 | 特别任务① | 特别任务② | 特别任务③ |
|---|---|---|---|---|
| 1.しゃくねつ登山道 | ゴロン矿石、ゴロン矿石、マモノの肝 | ゴロン矿石、ゴロン矿石、マモノの化石 | マモノの肝、マモノの肝、カッコイイ角 | マモノの化石、マモノの化石、コドンゴの尻尾 |
| 2.ヒノックス坑道 | ゴロン矿石、ゴロン矿石、マモノの化石 | マモノの肝、マモノの肝、カッコイイ角 | マモノの化石、マモノの化石、コドンゴの尻尾 | カッコイイ角、カッコイイ角、キ–スのつばさ |
| 3.ファイア–フロント | マモノの肝、マモノの肝、カッコイイ角 | マモノの化石、マモノの化石、コドンゴの尻尾 | カッコイイ角、カッコイイ角、キ–スのつばさ | コドンゴの尻尾、コドンゴの尻尾、星のカケラ |
| 4.炎の神殿 | マモノの化石、マモノの化石、コドンゴの尻尾 | カッコイイ角、カッコイイ角、キ–スのつばさ | コドンゴの尻尾、コドンゴの尻尾、星のカケラ | キ–スのつばさ、キ–スのつばさ、星のカケラ |

# 冰雪区域（冰雪エリア）



## 1.冰结の大地

**推荐服装：** すべらない服
**特别任务：** ①关卡内会降下冰雪弹；②打破所有气球后过关；③不远离宝玉的情况下过关

❶ 本区域有很多结冰地带，走上去会打滑，没有“**すべらない服**”时要注意。来到结冰地可以看到冰块状的敌人，攻击它会让它打滑，在结冰地到处滑动，这时被它撞到会进入冻结状态。往上走会看到冰块挡住去路，组成3层图腾，正对冰块让中层玩家把上层玩家扔过去，获取新道具“**ファイアグロ–ブ**”（火焰手套）后就可以用其融解挡路的冰块。3人都取得道具后三角阵启动。

❷ 用火焰手套点燃针刺上的火炬，墙壁移开后就可以用火烧掉喷冰的雕像。前方要3人同时踩开关才会开启墙壁，让最上方的玩家往里面投掷火球就可以让火球弹跳点燃火炬。3个喷冰的雕像处也是利用火球反弹的原理烧掉，解决后前面会出现冰蝙蝠，按住Y键不放就会形成火球盾，等蝙蝠自己撞上来自杀即可。往上层走前先组成3层图腾，把两边的冰雕像烧掉，再把上层玩家扔上去烧掉其余的冰雕像，坐上树叶来到上层后过关。




❸ 本关的六边形冰地不仅会让人打滑，站在上面太久还会碎裂，被火球烧到时还会直接融解，过一段时间后会复原。可以先让一人探路，烧掉沿途的冰雕像后再示意其余两人前进。来到最深处后点燃左右两边的火炬就能开启通路过关。

❹ 全灭敌人的关卡，会出现新敌人冰魔法使，它们会射出冰弹，被打中会冻结。用火球烧或用剑砍都可以，不过用火球时要注意不要把自己的路也烧了，高度不同的敌人组成3层图腾对付，全灭它们后过关。

### 特别任务建议

冰雪弹和火山弹类似，注意观察地面阴影。完成这系列的特别任务时需要作出“すべらない服”维持正常状态，避免意外发生。

专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

## 2.雪玉溪谷

**推荐服装：** すべらない服、ブ-メラン酋长
**特别任务：** ①在场景黑暗下过关；②低血量过关；③在限制时间内搬运宝玉过关

❶ 路上会有大雪球滚下来，注意躲避。获取所有道具后边躲雪球边前进，来到深处后利用图腾+回力镖的搬运方式让全员到达三角阵。
❷ 雪堆里有可能藏着老鼠，烧的时候要做好心理准备。往前进来到分歧点，先去左侧点燃火炬，这里需要两人同时踩开关才能降下石柱。让回力镖玩家踩下方机关，然后上方与中央的手套玩家点燃火炬，开启三角阵。然后来到右侧，拿起炸弹后组成3层图腾炸掉上方的龟裂方块，接着点燃火炬就能过关。注意右测机关处下方有两个宝箱可开。
❸ 边躲避滚下来的雪球边前进的关卡，来到深处后组成3层图腾点燃火炬上升。接下来除了冰雕像要烧掉，其他敌人都可以不用管，直接利用图腾+回力镖的搬运方式迅速来到三角阵处过关。
❹ 对阵中BOSS，是一座巨大的冰雕像。第一阶段弱点是背部与左右两侧的冰甲，可以用火球烧。BOSS会先高速旋转，接着做出喷气的前置动作后开始旋转喷冷气。在高速旋转的阶段不需要攻击，等它做出喷气前的动作时可以往口里投掷火球，这样能让它静止一段时间，趁机往弱点投掷火球能快速耗它的血量。待3个弱点都烧掉后BOSS进入第二阶段，它会进行弹跳攻击，因为地面有阴影提示所以躲避并不困难，掌握时机后还可以预判投掷火球。弹跳一定次数后它会使出喷气攻击，只要保持投掷火球的距离一般都不会被打中。当它喷气撤退后会产生空隙，这也是输出的好时机，胜利后过关。




### 特别任务建议

③注意掌握雪球滚下的时机，不然会浪费时间。

## 3.白银のほこら

**推荐服装：** すべらない服
**特别任务：** ①不使用剑过关；②攻击力、防御力变为一半；③逃离フォ-ルマスタ-的魔爪

❶ 本关出现新道具“ハンマ-”（锤子），先组图腾把玩家丢进去获取道具后，再让锤子玩家砸掉木桩让剩余玩家获取道具。粉色的笑脸机关可以用锤子砸扁，站在上面等待一段时间后机关就会恢复并把玩家弹上去。经过冰桥后看到2段高度的木桩挡路，先组图腾把2名玩家扔到最高的机关处弹上去，再让他们组2层图腾砸掉木桩，让下面的玩家坐机关上来。弹到最高处后过关。
❷ 登上高台后会出现红龟壳，这些敌人用锤子砸就能令其翻身，此时可以用剑攻击。消灭第一批后来到左上结冰地会发现还有一批，此时就不能用锤子乱砸了，立足的冰块很可能会被砸掉。建议分工合作，一人砸地另外二人攻击，全灭敌人后就能过关。
❸ 往前走有移动的平台，这里要算好时机再砸弹簧机关。过冰地后会看到黑球机关，先让一人砸扁弹簧机关，另外两人组成2层图腾攻击黑球，接着3人站上去弹簧机关处等待弹上去。上去后踩三人机关就能看到三角阵。
❹ 全灭敌人的关卡，这里的敌人需要用锤子砸两次才能消灭，由于它们行动较快，而锤子砸下又需要时间，所以站位相当重要。消灭三只后桥出现，接下来再消灭掉冰地上的三只就能过关。




### 特别任务建议

由于用到锤子的地方特别多，准备好“ハンマ-のコウラ”服装再去挑战特别任务为好。

## 4.冰の神殿

**推荐服装：** すべらない服
**特别任务：** ①低血量过关；②关卡内会降下冰雪弹；③在限制时间内搬运宝玉过关

❶ 开场取得两把锤子，锤子能砸碎冰块。往前进组成2层图腾砸掉木桩，里面的弹簧机关也是需要把握时机。来到左上侧同时踩开关获得手套后三角阵启动，返回右侧的弹簧点，先用火球烧掉挡路的冰块，再利用弹簧机关过关。
❷ 再次出现需要锤子砸的敌人，因为场地是冰块所以更要小心。除了利用锤子以外，也可以尝试用火球烧掉敌人的立足地，不过判定比较小，全灭敌人后过关。
❸ 砸掉路上的木桩后机关会开始喷冷气，这时要组成3层图腾，把上面2人扔去2段木桩的地点，再砸掉2段木桩让雪球能够滚出来。返回冷气处等待雪球滚过来阻挡冷气，我方再跟着雪球前进。往上层走发现再次出现配合时机的弹簧机关，要留意雪球的动向再启动弹簧机关。来到最深处用火球点燃火炬后过关。
❹ 难度较高的BOSS战，アイスヴァルヴァジア主要利用锤子对付。第一阶段它会从洞口出现攻击我方，可以通过吐息确认往哪个方向攻击，躲过攻击后用锤子攻击头部。把头头壳打裂后BOSS进入第二阶段，它会先冻结整个场地，然后在场地里绕圆形行动，如果位于它的圆圈内没有及时逃出那么最后还是会被尾巴冻住。此时依然是用锤子砸头部，如果砸掉身上的冰块会让它动作减慢，砸中没有冰块保护的身体行动会停止，三人配合妥当这个阶段也不难对付。待头壳完全砸掉后进入第三阶段，此时头部的宝石弱点用剑也可以攻击到，BOSS的速度进一步加快，它目露凶光时就是攻击的预兆。如果贪刀很容易被它疯狂啃咬



迅速损血。有时候它经过尾巴会抬高宝石，不需要急着2层图腾进攻。可以让一人专门负责砸BOSS身体让它行动暂停，另外两人负责攻击宝石，注意它血越少啃咬的频率越高。单人模式下需要依赖手套的力量，当它的弱点被火球打中就必定会停止攻击，因此可以利用这点等它咬过来时投掷火球，然后循环这个步骤直到胜利。

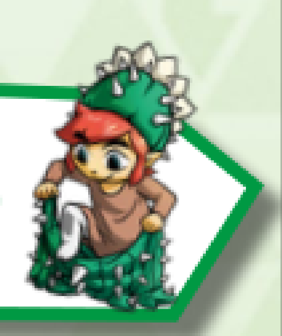
### 特别任务建议

由于本区域的BOSS比较难打，无论是哪个条件都要求三名玩家配合得当，操作优秀。对应的衣服也要准备好，个人认为还是“すべらない服”最为稳定。

### 可获得素材一览

| 小关卡 | 无特别任务 | 特别任务① | 特别任务② | 特别任务③ |
|---|---|---|---|---|
| 1.冰結の大地 | ふわふわした毛、ふわふわした毛、スノ-クリスタル | ふわふわした毛、ふわふわした毛、大蛇のキバ | スノ-クリスタル、スノ-クリスタル、赤いコウラ | 大蛇のキバ、大蛇のキバ、フリザドの水 |
| 2.雪玉溪谷 | ふわふわした毛、ふわふわした毛、大蛇のキバ | スノ-クリスタル、スノ-クリスタル、赤いコウラ | 大蛇のキバ、大蛇のキバ、フリザドの水 | 赤いコウラ、赤いコウラ、ひんやり石 |
| 3.白银のほこら | スノ-クリスタル、スノ-クリスタル、赤いコウラ | 大蛇のキバ、大蛇のキバ、フリザドの水 | 赤いコウラ、赤いコウラ、ひんやり石 | フリザドの水、フリザドの水、冰のバラ |
| 4.冰の神殿 | 大蛇のキバ、大蛇のキバ、ブリザドの水 | 赤いコウラ、赤いコウラ、ひんやり石 | フリザドの水、フリザドの水、冰のバラ | ひんやり石、ひんやり石、冰のバラ |

## 要塞区域（要塞エリア）



### 1.铁壁の关门

**推荐服装：** ブ-メラン酋长
**特别任务：** ①壶掉落时任务失败；②逃离フォ-ルマスタ-的魔爪；③攻击力、防御力变为一半

❶ 往右走就能发现道具，路途上有新的骑士型敌人，用剑攻击只会弹开它们，不把它们逼进墙角基本不能用剑消灭。先尽量不要吸引它们的注意去获取回力镖，用回力镖击晕它们再攻击。拿完道具前进会出现投枪敌人，这些只要注意飞过来的枪就可以了。利用地上的炸弹炸掉方块后上桥，这里还有一波敌人，地形比较狭窄，如果有加强过的回力镖就能轻松收拾。组成2层图腾触发黑球后过关。

❷ 像是竞技场的一关，登上楼梯后区域会封锁，出现旋转铁球的骑士。旋转的铁球会挡开我方的攻击，必须看穿空隙用回力镖击晕它再攻击，注意砍一次后它会马上发动攻击所以要及时后退。第二层出现复数敌人，先组图腾把上面扔炸弹的敌人干掉再慢慢收拾下方的敌人，全灭敌人后过关。

❸ 本关出现颜色系的球状开关，触发后对应颜色的方块就会升起。先组3层图腾把上面2个扔过去，再起动开关切换为紫色，剩下的玩家站上黄色方块再触发开关至黄色就能通过。接下来的路也是如法炮制，来到深处后让一人守在开关处，其余两人先去左侧上层拿宝箱，接下来去中央的紫色方块处。起动开关让紫色方块升起，利用图腾+回力镖让两人来到对岸，组成2层图腾先干掉两侧的骑士，再去同时踩开关升桥让留守的同伴前来。

❹ 坐上升降机前进，注意途中有扔炸弹的骑士。用空气壶把两名同伴吹到对岸踩开关，接下来的分岔点先让空气壶玩家去右侧吹动吊石，让中央的玩家能够通过，接下来中央持回力镖的玩家踩开关后接应来到左侧的玩家即可。过桥后看见两个旋转铁球骑士，战胜后过关。

### 特别任务建议

要塞区域的关卡都比较考验玩家的综合能力，尤其是杂兵难度变强。想要降低难度的话必须要做出“ブ-メラン酋长”的服装，这样杂兵就能无脑对付了。

### 2.バクダン保管库

**推荐服装：** 大バクダンの服
**特别任务：** ①不使用剑过关；②在限制时间内搬运宝玉过关；③掉落时任务失败

❶ 获取道具后让空气壶玩家把其他人吹到对岸踩开关。前方白色有裂痕的门可以用炸弹炸开，里面有黑球机关，直接用空气壶把炸弹吹过去两次就能解决。接下来的白门也是同理，但由于这里没有炸弹花，需要依靠拿炸弹的同伴。一个人负责扔炸弹，一个人负责用空气壶把炸弹吹到门边（“大バクダンの服”强化的炸弹可以直接利用时限爆破开启）。触发黑球后来到三角阵处过关。

❷ 空气壶玩家把另外两名同伴吹到中央，中央的同伴继续把另一个炸弹玩家吹到左侧，同时踩开关后门移开。中央与右侧挡路的方块利用炸弹接力的方式炸开，然后两人继续利用空气壶来到左侧接应炸弹玩家，火柱吹掉就能熄灭。左侧两人组成2层图腾登上楼梯触发右侧的黑球，然后把上层玩家扔去移动平台处和右侧玩家合流。此时右侧再组成2层图腾，把同伴扔去左侧的高台上启动机关，这样三人就能合流了。来到深处组成3层图腾开启最后的黑球就能过关。

❸ 3人乘上右下侧的吊车，车要利用空气壶推动。路途上有弓箭射出注意躲避，沿路看见的黑球利用炸弹触发，剩下的黑球也会现形。来到黑球前组成3层图腾，看准空隙把炸弹扔进去就能开启。相信这段路线上一堆钱很吸引注意力，需要组成图腾对钱扔人获取，在弓箭射出的地方比较容易受伤……出吊车后看到的机关是操控吊车位置的，用于回收金钱，继续往前进过关。

❹ 中BOSS战，先出现的2个炸弹人不难，拿空气壶的可以看准它们扔炸弹的那个瞬间使用空气壶把炸弹吹回去，拿炸弹的利用时限爆破直接炸。打死它们后出现一个扔大炸弹的，第一次会固定出现在中央，受到一次伤害后就会随机出现在打开的两个门里的其中之一。大炸弹不能直接用空气壶吹回去，先吹动一次来到边缘处，待它快爆炸时再把它往BOSS的方向吹。每次开门周围都会刷出2只蓝球怪，如果炸弹玩家没穿“大バクダンの服”便可以负责清理场地，有穿的话就可以不用理会BOSS的大炸弹，直接用自己的炸弹利用时限爆破攻击。

### 特别任务建议

新出现的特别任务③，由于场景因素掉落率还是蛮高的，实在配合不当可以选择单人模式过关。

专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

## 3.アモス训练所

**推荐服装：** 剑士の服、コキリ族の衣装
**特别任务：** ①在限制时间内过关；②攻击力、防御力变为一半；③壶掉落时任务失败




❶ 启动三人开关后场景出现移动机关，组成图腾把玩家扔上去就能启动，这个机关会自动往前跳，可以通过左滑杆控制方向。先把2人扔上去移动机关，剩下的去把右上侧的弓箭拿到手。2人乘坐它可以直接通过岩浆，左侧有一个绿色眼睛的平台可以让移动机关停下。下车后再去深处获取道具，然后同时踩上开关架桥与剩下的玩家合流。这里的三个黑球需要限时启动，中间的那个需要2层图腾才够得着，启动机关后发现里面有4个按钮，此时要回头把移动机关开回来停在绿机关处就能过关。

❷ 开场的升降平台3人乘上后就能启动，来到上层刷出一波敌人。火球敌人用道具对付即可，新敌人盾兵需要先用钩爪钩掉盾牌再对付，全灭敌人后过关。

❸ 待在移动机关上的敌人会转圈，一旦视线捕捉到我方就会绕圈射出激光，用图腾直接砍或用空气壶吹下来皆可，死的时候它会追着我方爆炸，注意散开。接下来的岩浆桥会有铁球滚下来，乘坐移动机关前进可以打碎黑球，其他2人紧跟在后面。桥中途还会有一只激光球，先收拾掉为好。接下来的火柱通路依然要依赖移动机关，让机关挡住火柱其他2人贴着前进，注意到第三条火柱时因为是2段高度，所以其余的玩家要启动机关让桥沉下去，否则坐车的玩家会被火柱烫到，等经过这条火柱后再升起桥，3人就能通过了。最后一段路很考验配合，地面上的2人先组成图腾，然后站上升降机关处，等待机关上升时往下方乘车的玩家方向掉落，这样就能组成在移动机关上的3层图腾，直接去前方的停车处过关。

❹ 清理杂兵的关卡，3人都乘上各自的“骏马”进攻吧！消灭开场3个后，门会开启并刷出第二波，里面会有个需要叠2层图腾再上移动机关对付的骑士。其实有个比较邪道的打法就是先返回平台，让3名敌人过来，扔炸弹的骑士会往你所在的平台投掷炸弹，此时只要把它们扔回去便能直接在平台上炸死3个……注意躲在平台上时铁球骑士依然能打中你，记得往里面站一点。全灭敌人后过关。



### 特别任务建议

穿上“大バクダンの服”，那么特别任务③里最后一个关卡时就有一个人可以不用动了，敌人可以直接利用第二波炸弹骑士的炸弹炸掉。

## 4.レディの要塞

**推荐服装：** 剑士の服、ブーメラン酋长
**特别任务：** ①逃离フォールマスター的魔爪；②低血量过关；③在没有剑与道具为炸弹的条件下过关

❶ 获取道具后前进，前方区域有铁球不断滚下来，注意躲避。左右两侧的黑球不仅有时限，还需要台阶升起+2层图腾的高度才能触发。让空气壶玩家作为图腾底层节省开黑球的时间，中间的玩家负责升降台阶，其余两人迅速开启两侧黑球后过关。

❷ 打倒乘坐摩天轮的敌人就能过关，两侧有炸弹花可取，用敌人扔过来的炸弹回击或是自己钩炸弹过来扔到摩天轮上皆可。如果是强化过的回力镖可以快速杀敌。全灭敌人后开启三人开关来到三角阵过关。

❸ 爬楼梯来到上层发现一条很窄的桥，组成3层图腾用回力镖把炸弹拿过来炸开前方的方块，踩开关后启动移动平台。继续往上走会刷出一波敌人，清理后来到最上层打最后一场战斗。这次会出现挥动火焰铁球的骑士，抢先收拾它否则场面会很混乱，全灭敌人后过关。




❹ BOSS战，时髦三铳士“レディガイルズ”集合了之前BOSS的特点，第一阶段“メダマーゴ型”组2层图腾，用回力镖回收炸弹扔洞口里，炸了后上去砍弱点花球即可。第二阶段“デグテール型”打法和之前一样，不过一开始尾巴就是2段高度，需要一人吸引二人图腾砍弱点。BOSS发狂后开始乱撞，依靠流畅的操作绕后砍弱点便能打死。第三阶段“ワート型”，周围的火冰球就不用管了，直接组3层图腾让上层玩家用空气壶把BOSS吹倒然后上去一顿乱砍即可，注意不要砍到附近的火球与冰球，此阶段打完后胜利。

### 特别任务建议

③穿上“大バクダンの服”，打BOSS会轻松很多。其余两个特别任务用“剑士の服”、“ブーメラン酋长”会增加效率。

### 可获得素材一览

| 小关卡 | 无特别任务 | 特别任务① | 特别任务② | 特别任务③ |
|---|---|---|---|---|
| 1.铁壁の关门 | カタわたげ、カタわたげ、银の糸 | カタわたげ、カタわたげ、王家のリング | 银の糸、银の糸、いにしえの金贷 | 王家のリング、王家のリング、匠の织物 |
| 2.バクダン保管库 | カタわたげ、カタわたげ、王家のリング | 银の糸、银の糸、いにしえの金贷 | 王家のリング、王家のリング、匠の织物 | いにしえの金贷、いにしえの金贷、上品なレース |
| 3.アモス训练所 | 银の糸、银の糸、いにしえの金贷 | 王家のリング、王家のリング、匠の织物 | いにしえの金贷、いにしえの金贷、上品なレース | 匠の织物、匠の织物、カラフルブローチ |
| 4.レディの要塞 | 王家のリング、王家のリング、匠の织物 | いにしえの金贷、いにしえの金贷、上品なレース | 匠の织物、匠の织物、カラフルブローチ | 上品なレース、上品なレース、カラフルブローチ |

# 沙漠区域（砂漠エリア）



## 1.底なし砂丘

**推荐服装：** スナ−メンの衣
**特别任务：** ①在黑暗场景下过关；②不远离宝玉的情况下过关；③低血量过关

❶ 本区域会出现流沙地域，在上面站太长时间会掉落损血。获取道具后利用水杖去上层，往右侧走进入流沙地域，这里的沙漠花不予理会也可以，用水杖通过沙瀑布。往北侧前进发现一个开关与两个沙丘，还有两个开关藏在沙丘下，用空气壶或水杖都可以弄掉。三人同时踩开关后就能架桥过关。

❷ 中央有2个心触角敌人。左右两侧的树苗状物体用水杖可以让它们长成炸弹花，接下来心触角敌人就可以用炸弹对付了。全灭敌人后过关。

❸ 往左侧前进，给树苗浇水就能长成上升的大树叶。来到上层也会看到一个树苗，坐第二片树叶上升途中会看到黑球机关，需要在树叶上用空气壶吹才能触发，在坐树叶时就按住Y键，来到黑球面前马上发射空气。接下来的路先让空气壶玩家把另外两名同伴吹到中央，水杖玩家让树苗变成炸弹花，再让空气壶玩家把水杖玩家吹到右侧。接下来空气壶玩家把炸弹吹到右侧，水杖玩家先制造水柱再捡炸弹去炸高台上的黑球就能过关。（最右侧的沙瀑布可以把玩家冲去宝箱处。）

❹ 对阵3段高度的敌人，它们会弹跳攻击。和以前不同的是它们可以通过攻击中下两段让头部掉下来，不过这样做会让其他两段到处飞，倒不如让水杖玩家自己站上去用水柱直接攻击。打完一只后会再刷出三只，全灭后过关。

### 特别任务建议

造出“カンテラスーツ”的服装去完成特别任务①会比较安全。

## 2.石の回廊

**推荐服装：** ブ−メラン酋长、剑士の服
**特别任务：** ①在限制时间内过关；②逃离フォ−ルマスタ−的魔爪；③掉落时任务失败

❶ 获取道具后前进，用空气壶吹掉中间的沙丘。出现的阿努比斯状石像与黑色的平台匹配，把石像扔去黑色平台处，三人同时踩开关就能架桥。前方的流沙区域北侧有被沙丘遮挡的石像，举起后往右侧前进，利用空气壶与回力镖过岸。接下来利用3层图腾把石像送上去然后同时踩开关就能过关。

❷ 前方有翻转铁网，组成3层图腾让钩爪玩家过去，钩爪玩家再抓住石像去对岸踩开关就能架桥。把石像当作盾阻挡弓箭机关，用空气壶推石像前进，切记不能推歪。下方有带刺滚轮，跟着滚轮走就能通过，记得把石像带上。这里的沙丘吹散后会出现敌人，小心不要被打到。第二个滚轮亦需要石像阻挡，看准时机扔在上面堵住滚轮就好，等3人都通过后可以在远处用回力镖回收石像。最后阶段依然是用3层图腾把石像送上去过关。

❸ 本关出现平衡板，要是一边重量太大就会往一边倾斜导致在上面的人摔下去。第一块板从中间穿过去，第二块板先把石像扔去中央木板处，3个人轮流通过后再用回力镖回收石像。第三块板稍微复杂些，依然来到中央红台，然后叠3层图腾（回力镖玩家位于上层）把玩家继续往中央扔。把上层玩家扔到对面平衡板上后该玩家马上去中央待机，再把石像传过来让回力镖玩家能够回收，顺利把石像扔到对岸后就可以用回力镖回收剩下的玩家了。最后一块板只要注意平衡，就能把石像扔去黑色平台处过关。

❹ 中BOSS战，肥秃鹰如果没有穿“ブ−メラン酋长”的服装还是蛮难对付的。第一阶段它会在两边飞，需要边维持平衡边接近，用道具击晕它后再用剑攻击。最好以左、中、右的站位维持板的平衡。有时它会直接啄击平衡板一口气让我方摔下去，这招确实防不胜防，攻击的时候尽量往边缘站减少摔下去的可能性吧。还有一招是连续吐息，吸气的动作比较长所以可以趁早预判方向回避。红血后动作会更快，并且会搬运石像扰乱我方的平衡，直接让附近的玩家把石像扔掉即可。继续维持之前的攻击方式，三人谨慎走位终能获得胜利。如果用强化过的回力镖直接在远处攻击就能轻松获胜，推荐穿上“ブ−メラン酋长”再来攻略此关。

### 特别任务建议

原本BOSS就不好打，再加上③的掉落即死条件，降低BOSS战难度的“ブ−メラン酋长”服装几乎是必须的。

## 3.ギブドの棺

**推荐服装：** 剑士の服、スナ−メンの衣
**特别任务：** ①在限制时间内过关；②包括流沙，掉落时任务失败；③在没有剑与道具为炸弹的条件下过关

❶ 获取道具后掉下的钥匙马上就会被抢走，潜伏在沙里的敌人可以用炸弹或是空气壶对付。这里有种小怪会粘在玩家身上，让他行动缓慢，其他同伴帮忙打掉就可以了，不过注意它们很快就会复活。等清光敌人后再把钥匙搬来开门过关。

❷ 3人来到中央后会刷出敌人，弹跳的蛇可以等它们落地后再攻击。敏捷的骷髅挥剑攻击它时会迅速跳到玩家背后，要先用道具牵制才较易打中，另外带火的敌人依然用空气壶对付。打完第一波后会刷出第二波，全灭敌人后过关。

❸ 本关有不可视的平台，用火球打过去就能确认位置。跟着手套玩家照亮的路前进，另外两个玩家组成图腾对付沿途的带火敌人，来到最深处过关。

❹ 杂兵战，出现木乃伊敌人。一旦用火球或钩爪弄掉木乃伊身上的绷带，它们就会变成骷髅，全灭敌人后过关。

### 特别任务建议

②穿上“スナ−メンの衣”降低死亡风险，③可以用炸弹确认位置，打过普通关卡应该大致会记得不可视平台的位置。

## 4.砂漠の神殿

**推荐服装：**剑士の服、ゴロンの着ぐるみ、ハンマ-のコウラ
**特别任务：**①低血量过关；②打破气球的话任务失败；③在限制时间内过关

❶一名玩家获取锤子开路，启动三人开关后等待玩家的是打地鼠游戏。开关冒出来的位置事先会有振动，进入第二关后难度会升级，有3个开关需要捶打，其中有一个会随机带电，并且有三个口会同时振动。回力镖玩家可以趁它们冒出头时将其打晕，再让锤子玩家安全砸开关，完成游戏后过关。

❷杂兵战，骷髅可以直接用锤子敲碎，轻松全灭敌人后过关。

❸有独眼标志的板是可以用锤子敲击调整高度的。先在右侧敲把高度弄下去，回力镖玩家触发黑球后再去左侧敲2次把高度往右抬，接着就是老方法图腾+回力镖搬运过去。启动三人开关后站上移动平台，小心避开回转火柱。来到北侧后会出现同样的敲击板机关，3个黑球虽然开启有时限不过时间蛮长，一个玩家负责锤板，另外两个组成图腾负责开启高台的左右两个黑球，开完后把板往下打触发下方的黑球就能成功。最后一段路先触发黑球，然后每个板都是往左侧敲击形成滑板状通向最上层，搬运的时候注意躲避火柱。

❹BOSS战，**スタルチャンピオン**是拿着铁球的大型骷髅，弱点为骨架内的红球，攻击方式为投掷飞行道具和用铁球敲击地面。对骷髅的脚部飞回力镖就能打散骷髅，此时锤子玩家上前敲击红球就能给予伤害，注意这时候铁球是会自动向攻击者滚来的，不想被阻挠输出的话可以先绕到一个会让铁球卡在红球前面的位置再攻击。进入第二阶段时骷髅的铁球敲击会变成连续两下，还会甩动铁球造成冲击波攻击我方。当此阶段的骷髅重新组合起跳时落下会产生全场的冲击波，要离开场地在阶梯处躲避。进入第三阶段后BOSS会只剩个骷髅头和铁球，待头往地面俯冲攻击时可以投掷回力镖让它眩晕，然后直接用剑砍。但是铁球还是会阻碍我方输出，尽量绕开吧。



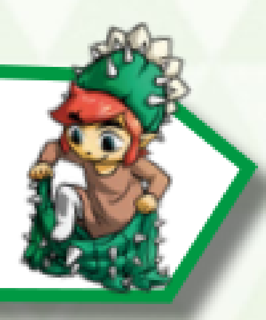

### 特别任务建议

特别任务③里穿上“ハンマ-のコウラ”增加效率吧。

### 可获得素材一览

| 小关卡 | 无特别任务 | 特别任务① | 特别任务② | 特别任务③ |
|---|---|---|---|---|
| 1.底なし砂丘 | ヤシぼっくり、ヤシぼっくり、古代魚のヒレ | ヤシぼっくり、ヤシぼっくり、秘传のたんもの | 古代魚のヒレ、古代魚のヒレ、ギブドの包帯 | 秘传のたんもの、秘传のたんもの、スタルスカル |
| 2.石の回廊 | ヤシぼっくり、ヤシぼっくり、秘传のたんもの | 古代魚のヒレ、古代魚のヒレ、ギブドの包帯 | 秘传のたんもの、秘传のたんもの、スタルスカル | ギブドの包帯、ギブドの包帯、砂岚のリボン |
| 3.ギブドの棺 | 古代魚のヒレ、古代魚のヒレ、ギブドの包帯 | 秘传のたんもの、秘传のたんもの、スタルスカル | ギブドの包帯、ギブドの包帯、砂岚のリボン | スタルスカル、スタルスカル、ドクロの水晶 |
| 4.砂漠の神殿 | 秘传のたんもの、秘传のたんもの、スタルスカル | ギブドの包帯、ギブドの包帯、砂岚のリボン | スタルスカル、スタルスカル、ドクロの水晶 | 砂岚のリボン、砂岚のリボン、ドクロの水晶 |

# 废墟区域（废墟エリア）



## 1.まやかし屋敷

**推荐服装：**剑士の服、ブ-メラン酋长
**特别任务：**①低血量过关；②掉落时任务失败；③在限制时间内过关

❶本关出现颜色方块，玩家要踏上对应颜色的方块才能前进，比如红玩家要走红方块。往前走获取道具，路途出现的幽灵只能用剑攻击。接下来的路依然是按照图腾+回力镖的搬运方式前进，只不过要注意立足点的颜色方块需选择对应的玩家作底层。钥匙在高台的宝箱上，把红玩家扔过去获取钥匙后再用回力镖回收就可以过关。

❷前进后刷出敌人，这些幽灵也有红绿蓝三色，让对应的玩家用剑攻击就能消灭。获取钥匙后前进开门，里面会刷出第二批敌人，只是高度都变成了2段和3段，全灭敌人后过关。右侧藏在草丛里的按钮是用于开启右侧宝箱的，不要忘记获取。

❸让蓝玩家用回力镖获取炸弹炸开方块，启动三人开关后出现许多颜色方块，用对应玩家作底层+回力镖接应的方式前进，沿路还要进行炸弹接力。炸开方块后的左上侧有个心触角敌人要注意，接下来的颜色方块通路要站到边缘处，方便下一块的玩家组图腾，在红色方块处组成3层图腾让中层玩家把上层玩家扔到上层。踩开关后架桥过关。

❹通过颜色方块后刷出敌人，消灭后可以获得三心的宝箱。三人同时踩开关会出现鬼怪型的敌人，这些敌人一旦碰到玩家就会把他举起来扔下去，此期间可以通过同伴攻击来援救。它们的特点是被剑攻击一次会缩一下，再攻击才能打中。被打中后会瞬移到玩家背后偷袭，掌握这个规则就能马上转身反击，全灭鬼怪后过关。

### 特别任务建议

由于本关对颜色有要求，所以在任务③里不仅要熟悉地形，清怪时的效率也要提高。

## 2.くらやみの馆

**推荐服装：**剑士の服、风使いの衣
**特别任务：**①打破所有气球后过关；②攻击力、防御力变为一半；③在限制时间内搬运宝玉过关

❶开场就是黑暗的房间，把这里的所有火炬点燃就能过关。这里绕圈的鬼怪只会照明，并无害。道具在中间与左上、右上角的位置。获取后去点火炬，先点燃门前的2个火炬；接下来从右侧的楼梯上去能看到另一个火炬，这里让手套玩家按住Y搓火球，弓箭玩家再对着火球射出火箭点燃火炬（单人模式下需要让手套玩家对墙扔火球让它反弹，弓箭手再对反弹的火球射击）；最左侧还有3个火炬，用空气壶把另外两个

专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

玩家送过去，先让手套玩家来到左侧点燃2个火炬，再重新走一次把弓箭玩家送到左侧射火箭点燃高台上的火炬，全部点完后大门开启过关。

❷ 依然是昏暗的场景，这里会出现黑色的鬼怪，要细心观察以免被偷袭。启动三人开关后出现钥匙，兵分两路让非空气壶的玩家去右侧的移动平台，剩下的组成图腾去左侧用空气壶吹掉钥匙的火墙，钥匙也会顺便吹到右侧玩家手上。接下来三人汇合来到右侧开关处，把持钥匙的玩家抬起来组成2层图腾站到边缘处，空气壶玩家上楼梯来到高一级的台阶对钥匙玩家使用空气壶，这样就能把钥匙玩家吹到对面去了。钥匙玩家踩机关后去开锁就能过关。

❸ 本关要和小鬼们玩捉迷藏，北侧有三道上锁门需要3个钥匙。钥匙被小鬼抬着到处跑，追逐攻击就能抢回来，拿到钥匙后动作一定要快，否则会被小鬼抢回去，毕竟它们会穿墙，最好路途上有伙伴接应。注意路上有些大坑，不要掉下去了。三道门只有最后一道是需要2层图腾开启的，打开门后过关。可以看到这些小鬼在开门后会变得无精打采，想必也是觉得玩家过关后没人陪它们玩而感到寂寞。

❹ 第一场是杂兵战，这些颜色鬼怪看到玩家会不断后退，只能3人配合前后包夹它们才能攻击到。消灭它们后会出现死神中BOSS，让手套玩家点燃周围的火炬照亮它的身姿，再让空气壶玩家把它吹倒，这时候就能直接攻击它的本体项链了。注意BOSS的攻击会熄灭火炬，记得随时点上，弓箭手也可以通过火箭快速点燃火炬。BOSS进入第二阶段后高度会改变，依然用同样的方法对付，只不过是空气壶需要3层图腾来吹而已，胜利后过关。




### 特别任务建议

在任务②里建议全员都穿上“剑士の服”维持攻击力。

## 3.なげきの迷宫

**推荐服装：** 剑士の服
**特别任务：** ①壶掉落时任务失败；②不远离宝玉的情况下过关；③在黑暗场景下过关




壶触发，北侧的火炬直接扔火球点燃。由于立足点会消失，3人必须快速并接近同时完成此步骤。完成后就能过关。

❷ 组2层图腾点燃火炬，通过时限方块来到北侧，左边的火炬

❶ 启动黑球后会出现隙次消失的方块，迅速过桥。获取道具后触发这里的黑球就能往前去开启两个黑球、一个火炬，左侧需要钩爪勾炸弹开启，右侧需要空气点燃后可令左侧出现宝箱，用空气壶把钩爪玩家吹过去，再让他钩住对岸的人回来就能安全开启宝箱。前往右侧启动三人开关后附近马上刷出敌人，直接砍掉后前进继续发现第二批敌人，注意观察方块的消失顺序然后全灭敌人就能过关。

❸ 来到右侧点燃火炬，顺着时限方块走，利用图腾+钩爪移动到左侧。组3层图腾点燃火炬，通过方块后用空气壶把2个玩家吹到右侧，他们再组成图腾点燃火炬就能开启通路。消灭出现的敌人后过关。

❹ 中BOSS战，接近泥人后它会使用范围攻击让玩家暂时不能行动，利用道具先击晕它再用剑攻击（有“剑士の服”时用剑气也能击晕它）。打倒一只后会再刷出四只，难度并不高，全灭后过关。

### 特别任务建议

任务③里要是不熟悉地形还是老实穿上“カンテラスーツ”吧。

## 4.黄泉の神殿

**推荐服装：** 剑士の服
**特别任务：** ①低血量过关；②掉落时任务失败；③在限制时间内过关

❶ 获取道具后会刷出一波敌人。由于环境昏暗，先点燃中央的火炬再战斗，全灭敌人后过关。

❷ 3人会在不同地点开始，附近会出现不同颜色的鬼怪。先合流再分别对付它们，往北前进启动黑球，通过时限方块后对付一群木乃伊，全灭它们后过关。

❸ 再次出现颜色方块，一边通过一边消灭敌人前进就能过关。在泥人的区域里因为场地狭窄，要格外小心。

❹ BOSS战，*ダムダム*的弱点很显眼，玩家攻击对应颜色的圆球就能造成伤害。第一阶段在它高速旋转时不用攻击，等冲撞完转速变慢后再下手。当3个球都熄灭时它会眩晕，此时组图腾把玩家扔上去一顿乱砍。第二阶段时BOSS会纵向移动，打完脚部的两个球后上方的球需要叠3层图腾才能攻击到。第三阶段BOSS会使出绕圈的激光，我方攻击的方式不变，只是3层图腾要打的球多了一个。



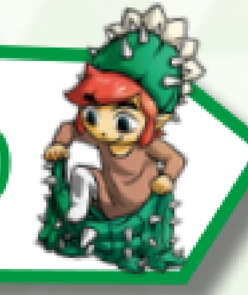

### 特别任务建议

任务③里依然建议全员穿上“剑士の服”增加效率。

### 可获得素材一览

| 小关卡 | 无特别任务 | 特别任务① | 特别任务② | 特别任务③ |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 1.まやかし屋敷 | かぼちゃ人参、かぼちゃ人参、なにかのエキス | かぼちゃ人参、かぼちゃ人参、スパイダーレース | なにかのエキス、なにかのエキス、ポウのたましい | スパイダーレース、スパイダーレース、ねじれた小枝 |
| 2.くらやみの馆 | かぼちゃ人参、かぼちゃ人参、スパイダーレース | スパイダーレース、スパイダーレース、ポウのたましい | スパイダーレース、スパイダーレース、ねじれた小枝 | ポウのたましい、ポウのたましい、マグマのしずく |
| 3.なげきの迷宫 | なにかのエキス、なにかのエキス、ポウのたましい | スパイダーレース、スパイダーレース、ねじれた小枝 | ポウのたましい、ポウのたましい、マグマのしずく | ねじれた小枝、ねじれた小枝、まよけのお面 |
| 4.黄泉の神殿 | スパイダーレース、スパイダーレース、ねじれた小枝 | ポウのたましい、ポウのたましい、マグマのしずく | ねじれた小枝、ねじれた小枝、まよけのお面 | マグマのしずく、マグマのしずく、まよけのお面 |

# 天空区域（天空エリア）



## 1.空中庭园

**推荐服装：** 剑圣のよろい、アームロイドの服
**特别任务：** ①不使用剑过关；②逃离フォールマスター的魔爪；③掉落时任务失败



❶ 本关出现逆风场景，走过去会被风向影响，需要一直推动左滑杆才能慢慢通过。3人获取道具后用远程道具触发对面2个黑球，注意弓箭会被风向影响，往上走一些才能射中。谨慎过桥后前方会遭遇两名金骑士，先用钩爪把盾弄掉后再收拾。组成3层图腾让钩爪玩家在上层，把2人扔上台阶后保持2层图腾的状态钩住对岸的木桩过岸。对岸的机关需要用炸弹开启，先让左侧的炸弹玩家把炸弹扔在钩爪玩家能钩到的地方，再让钩爪玩家去开启台阶上的黑球，架好桥后合流再开启网下的黑球。通过惊心动魄的断桥后过关。

❷ 系列玩家可能开场会被满地的小鸡吓一跳，小鸡按A捡起来便可以在空中滑翔，往右侧滑是正确路线，记得在经过的平台上休息一下不然会掉落。右上侧高台上的宝箱可以通过中途有升降平台的区域滑翔过去，待全员来到最深处时会刷出带头盔的敌人，用钩爪把头盔弄掉就能轻松解决，全灭敌人后过关。

❸ 先组2层图腾，逆风触发黑球后就能过去对岸。往右侧前进组图腾炸掉挡路的方块后把玩家扔上去，一人抓着小鸡飞到前方区域触发黑球就能架起桥。接下来获取钥匙有操作难度，让炸弹人与弓箭手同时踩开关，钩爪玩家逆风钩钥匙过来。这里的时机很紧张，钩到钥匙后要立刻往上走不然会被风吹下去，开门后过关。

❹ 打杂兵的关卡，都是老面孔。打完第一波后会有第二波增援，注意不要掉落，全灭敌人后过关。

### 特别任务建议

任务①里各自穿上增强道具性能的服装会简单些。任务③因为很容易被风吹掉，操作一定要谨慎，特别是拿钥匙那段路。




## 2.カラクリ浮游城

**推荐服装：** 剑圣のよろい、アームロイドの服、风使いの衣
**特别任务：** ①在限制时间内过关；②掉落时任务失败；③打破气球的话任务失败

❶ 获取道具后前进，逆风中全灭杂兵后上方的门开启。前方先让钩爪玩家抓住铁网，再让空气壶玩家把他吹到对岸。依次把两名钩爪玩家都送过去后让他们组成图腾，上层玩家钩住移动的铁网就可以过去右侧踩开关，三人同时踩开关后过关。

❷ 乘上升气流来到平台后刷出一波敌人，平台上的秃鹰经过一段时间后会重复刷出。先利用北侧炸弹骑士扔过来的炸弹对付左侧的投枪骑士，然后右侧的铁球骑士用空气壶玩家把炸弹吹过去解决。最后组成3层图腾，上层玩家为空气壶玩家，去北侧把炸弹吹过去就能攻击到炸弹骑士。全灭敌人后过关。

❸ 本关再次出现平衡板，要是3名玩家都一股脑冲刺立马就会摔下去。最妥当的方法是让空气壶玩家先过去，站到中间让钩爪玩家能够抓住他直接过去。中间的路程有两个激光球，托起空气壶玩家组成2层图腾把它们吹下去，接下来如法炮制通过这座桥。下一段路很考验配合，先让空气壶玩家去右边吹上面的炸弹，炸掉两个陀螺后另一个玩家加快脚步去右边把空气壶玩家扔到上锁的门那里，不要影响剩下两个玩家。然后两名玩家下去一左一右处，让右侧的玩家钩炸弹过来扔给左侧的玩家炸陀螺，时机需要把握好。全部陀螺炸掉后钥匙会掉在中央的平台上，如果刚才空气壶玩家已经在对面待命的话就方便多了，先把钥匙扔过去，再让钩爪玩家顺次站在中央平台上用钩爪拉住空气壶玩家过到对岸。

❹ 中BOSS战，飞碟型敌人，会喷出燃烧一段时间的火焰弹作为攻击手段。四角的机关可以用空气壶吹动产生上升气流，待BOSS飞到某一角时就可以吹动上升气流让BOSS眩晕，此时钩爪玩家迅速把炸弹勾过来然后扔上去就能伤害到BOSS。由于BOSS的眩晕的时间很短，3人都需要预判它移动的路线否则很可能赶不及。第二阶段BOSS会露出眼球，射出的火球数量更多，同样用上升气流击晕它，因为这时候眩晕时间变长所以反而更好对付。空气壶玩家负责吹机关，另外两人组成图腾，待BOSS眩晕时把玩家扔上去乘着上升气流来到眼球边攻击就能伤害BOSS，打到红血时它会坠机，直接上去一顿乱砍就能胜利。

### 特别任务建议

由于本关有平衡板，任务②就很考验配合，笔者建议还是在单人模式完成此关为好……

## 3.飞龙の砦

**推荐服装：** 剑圣のよろい、ブーメラン酋长
**特别任务：** ①关卡内会降下火山弹；②攻击力、防御力变为一半；③掉落时任务失败

❶ 开场3人先站上移动平台再启动黑球，获取道具后组3层图腾砸扁弹簧机关，再启动黑球开门。来到吹风的地方先让紫色台阶升起帮我方挡风，再利用图腾+回力镖的搬运方式来



专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

到移动平台，再次让黄色台阶升起后就能来到对岸。让锤子玩家来上层砸木桩，接下来需要顶着风前进，启动三人开关后过关。

❷ 需要顶着风走依次出现的路，过桥后会出现一个金骑士，血量颇高。来到玻璃桥上还是要逆风前进，即使不启动这里的墙也过得去，但操作要比较小心，建议还是升起紫墙让后半段路轻松点。来到深处同时踩开关会刷出一波敌人，是之前见过的冰魔法师，这里需要看情况切换紫墙与黄墙，否则很容易被风吹走，全灭敌人后过关。

❸ 再次出现颜色方块，用对应颜色的玩家作底层叠图腾前进。踩开关后出现蓝色方块，先让锤子玩家捡起小鸡，再让蓝色玩家作底层组成图腾飞过去对岸（如果蓝色玩家拿锤子就省去此步骤）。踩对岸开关后架桥，用锤子把木桩砸掉就能通过了。对岸的两个金骑士用锤子消灭掉，回力镖玩家触发上方的黑球开启左边的门。蓝色玩家再带着小鸡飞去机关处踩开关把另一扇门开启，这样就能启动三人开关了。启动风机关后往下方走来到需要滑翔的区域，乘着风往北滑翔就能过关。

❹ 对阵3个飞龙兵，平常在它们在空中时只能依靠水柱+2层图腾的高度攻击，不过这样相当限制自己的走位，建议还是等消灭2只后再采取这种打法。飞龙兵会从空中突进下来，然后使出3段剑攻击（最后一下是回旋斩），可以趁它攻击时绕到背后，等攻击动作过后再砍。有时候俯冲也不一定会停留在地面，这点要注意，全灭敌人后过关。



## 特别任务建议

特别任务②里穿上“剑圣のよろい”或“ブ-メラン酋长”，即使面对3个飞龙兵也不虚。

# 4.天空の神殿

**推荐服装：** 剑圣のよろい
**特别任务：** ①在限制时间内过关；②没有道具的情况下过关；③低血量过关

❶ 随意挑选喜爱的道具然后乘上透明云出发，道具建议带上弓箭、回力镖与火焰手套。本关是杂兵Rush战，都是以前见过的敌人。第一关用炸弹与弓箭对付；第二关为水上的敌人，迅速上岸消灭掉水蜘蛛后再攻击其他敌人；第三关为冰上的敌人，先用手套烧掉冰雕像再对付其他敌人，全灭敌人后过关。

❷ 同样是杂兵Rush战，推荐道具为回力镖、火焰手套。第一关熔岩场地，投枪的2段敌人可以组2层图腾对付，躲在熔岩里的敌人可以乘上移动机关直接撞死，火蝙蝠自然是用回力镖收拾；第二关流沙场地，用火球烧掉带绷带的木乃伊，其他便用老方法对付；第三关是黑暗场景，有鬼怪与火焰铁球的敌人，迅速把场地上的鬼怪砍死，在比较小的场地里对付铁球骑士有些难度，一定注意不要被逼进墙边，否则躲不开，保持回力镖击晕+砍一刀后跑的节奏过关吧。

❸ 依然是杂兵连战，这次道具带上锤子对付骑士。第一关让锤子玩家对付前排的骑士，另



外两名玩家对付后排的两个投枪骑士；第二关可以依靠走位让炸弹骑士满场扔炸弹，运气好的话其他难搞的敌人会被炸死，当然要注意自己别被炸到了；第三关对付2个飞龙兵，这次它们会喷火，而且由于场地比较狭窄，更加考验玩家的走位，全灭敌人后过关。

❹ 对阵最终BOSS，**シスターレディ**会没收我方的道具，只能回归原始用剑战斗了。第一阶段很简单，组3层图腾把2个玩家扔过圆形的护罩，然后再把一个玩家扔到高台上用剑砍魔女就可以了，注意魔女除了会扔伞攻击外，还会用伞把高台的玩家弹开。第二阶段是追着某个颜色的玩家攻击，不是目标的玩家从背后攻击即可。第三阶段是打棒球游戏，魔女会向玩家发射带色彩的电球，在电球落地前让对应颜色的玩家把它打起来（直接落地时电球必定会命中该颜色的玩家）。此时反弹的电球会改变颜色，继续让对应颜色的玩家去接球才能继续反弹，比如说球变绿时让绿色玩家去攻击球。不断反弹后电球会逐渐变大，足够大后反弹给BOSS便能伤害到她，趁她眩晕的时候赶紧上去补刀。第四阶段BOSS会变成小林幸子造型固定在中央，周围会有与颜色方块一个性质的伞转圈。组成3层图腾，让中层玩家的颜色与转圈伞的颜色相同，再把上面两个玩家扔去对应伞上攻击BOSS，其中白色的伞是任何玩家都可以站上去的。注意BOSS会给伞放闪电，在伞上面砍的玩家注意不要贪刀。BOSS还会把周围的伞当飞行道具扔出去攻击，所以在外围的玩家也不能大意。攻击至一定血量时BOSS会开始往地面扔伞放圆形电流，地面有范围提示只要观察就能躲开，到红血阶段时BOSS还会升起一层高台。此时组成3层图腾，待BOSS往地面放伞时，可以直接走到与下层玩家颜色相同的伞上，等待伞自动飞到BOSS身边时用剑砍几下就能获得胜利。

## 特别任务建议

由于BOSS战会强制没收道具，无论是哪个特别任务，还是选择“剑圣のよろい”最为安定。

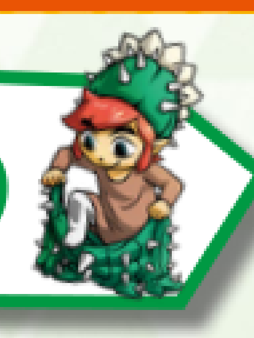
## 可获得素材一览

| 小关卡 | 无特别任务 | 特别任务① | 特别任务② | 特别任务③ |
|---|---|---|---|---|
| 1.空中庭园 | コッコの羽毛、コッコの羽毛、真紅のパール | コッコの羽毛、コッコの羽毛、天龙の尻尾 | 真紅のパール、真紅のパール、あざやかな羽 | 天龙の尻尾、天龙の尻尾、ヨウセイモドキ |
| 2.カラクリ浮游城 | コッコの羽毛、コッコの羽毛、天龙の尻尾 | 真紅のパール、真紅のパール、あざやかな羽 | 天龙の尻尾、天龙の尻尾、ヨウセイモドキ | あざやかな羽、あざやかな羽、オーロラストーン |
| 3.飞龙の砦 | 真紅のパール、真紅のパール、あざやかな羽 | 天龙の尻尾、天龙の尻尾、ヨウセイモドキ | あざやかな羽、あざやかな羽、オーロラストーン | ヨウセイモドキ、ヨウセイモドキ、ハガネの仮面 |
| 4.天空の神殿 | 天龙の尻尾、天龙の尻尾、ヨウセイモドキ | あざやかな羽、あざやかな羽、オーロラストーン | ヨウセイモドキ、ヨウセイモドキ、ハガネの仮面 | オーロラストーン、オーロラストーン、ハガネの仮面 |

# 通关后

八大区域打完后去裁缝屋造出“レディワンピ”，穿上后去城堡就能触发剧情，观看完通关动画便会返回标题画面。读取通关存档后前往城堡发生剧情，公主会把自己穿过的“ダサイいタイツ”送给玩家……接下来就是自由行动了，以完成所有特别任务与收集要素为目标吧！

# 魔窟区域（魔窟エリア）



魔窟区域是本作于12月3日更新的2.0.0补丁里全新增加的区域，其构成和前面八大区域不太相同。

## 特点

❶ 魔窟区域包含8个关卡，每个关卡为5层，即5个小关卡，总计40层。形式上都是全灭敌人，基本没有解谜要素。
❷ 5的倍数阶层数是宝箱房间。
❸ 初期的妖精数量（生命数量）只有1，在宝箱房间可增加。
❹ 魔窟会出现一些黑色的敌人，它们是前面关卡杂兵的强化版，攻击力与HP皆为原来的2倍，并且眩晕时间非常短。
❺ 在宝箱房间里获得的素材是随机的，不过每个洞窟所出现的随机素材均对应前面某个区域的素材（比如森の洞会随机获得森林区域的素材）。
❻ 所有洞窟的入口会出现在初始区域里，但是开头只会开启森の洞的入口。下一个洞窟的入口要按顺序过关才会开启。
❼ 魔窟关卡的攻略是连续进行下去的，玩家可以一口气通过40层。不过在单人模式下，只要通过一个洞窟，即使在中途退出，再次进入时也可以直接进入下一个洞窟挑战，方便玩家更换服装，但是这样做的话就会失去之前闯关获得的金钱。

## 森の洞

**道具：**弓箭、回力镖、火焰手套
**推荐衣服：**对应道具强化衣服

● 此洞窟比较简单，而且4层都是以前见过的敌人，就不再一一阐述了，3层的植物敌人会定时冒头，但如果距离过近的话是不会冒头的。注意黑色敌人是强化的版本。

## 水の洞

**道具：**钩爪、水杖、弓箭
**推荐衣服：**对应道具强化衣服

❶ 此洞窟多出了一些新敌人，新出现的不明爬行生物会喷出飞行道具攻击，移动速度尚可，直接用剑对付。
❷ 先将下面的杂兵清理干净再对付最高的花型敌人。这朵花需要水杖+2层图腾的高度才能攻击到。
❸ 除了需要留意躲避火柱外，会释放飞行道具的幽灵系敌人是可能会隐去身姿的，注意到处寻找一下。万一它消失后就不出现了，便可以靠近它消失前所在的地方让它现形。
❹ 此层出现的黑色章鱼喷出的墨汁会暂时封印我方的攻击行动，注意躲避。




## 炎の洞

**道具：**锤子、空气壶、钩爪
**推荐衣服：**ゴロンの着ぐるみ

❶ 如果没有穿上"ゴロンの着ぐるみ"，那么本层最难搞的敌人无疑是火蝙蝠了，让钩爪玩家来对付它们。
❷ 中间射出激光的球状敌人可以用空气壶吹下来，也可以围着它绕圈直接砍下来。
❸ 场景会降下火山弹，再加上有行动敏捷的敌人，场面可以说是一片混乱……注意分工合作，锤子玩家对付龟壳和石化蜥蜴，钩爪玩家对付面具蜥蜴。
❹ 黑色敌人大集合，注意黑色炸弹人扔出的不再是定时炸弹而是马上起效的黑球了。



## 冰の洞

**道具：**火焰手套、回力镖、锤子
**推荐衣服：**すべらない服

❶ 冰雕像可以用火焰手套一口气烧掉，留意别把脚下的冰块烧掉坑害队友。
❷ 打地鼠的小游戏之前沙漠区域也出现过，如法炮制，注意别砸到带电的机关。带火的火球花要组成2层图腾对付，上层为回力标玩家。
❸ 拿盾牌的骑士直接用锤子砸掉，幽灵小鬼和以前的打法相同，攻击到一次后马上警戒后方。如果同伴被幽灵小鬼抬起时记得及时救援。
❹ 本层的场景比较危险，会碎掉的冰块占据了中央区域，对付敌人时要小心。



## 砦の洞

**道具：**空气壶、炸弹、弓箭
**推荐衣服：**风使いの衣

❶ 三人取得道具时自动射箭机关就会启动，敌人也会出现。建议在第三人取得道具前，先用空气壶吹灭左上与右下的火炬，让接下来的战斗免受火箭包围之苦，注意上述的火炬经过一段时间会重新点燃，记得速战速决。出现的敌人包含颜色幽灵，让对应颜色的玩家去攻击。
❷ 此层被转圈的带刺陀螺包围，先去中间把碍事的黑色花干掉。消灭第一只后会刷出更高的第二只，都解决后就可以安心炸陀螺了。
❸ 虽然出现的敌人多，但是




用时限爆破法攻击枪兵。

❹惯例的黑色敌人关卡，也是空气壶大显身手的一关。把敌人引诱到平台边缘然后用空气壶吹落是最快的打法，第一波打剩盾牌骑士再慢慢利用走位吹落或攻击它。第二波敌人打法大同小异，那些坐在移动平台上的敌人先叠3层图腾让空气壶玩家处于上层，再把它们吹下来就可以慢慢料理了。

都能用巧妙的方法对付。先叠2层图腾攻击边上的黑色炸弹人，直接用剑攻击就能把它们打落平台一击必杀。中间的雕像注意火雕像要先用空气壶吹才可以直接攻击一次，而最高的四层投枪兵则需要叠3层图腾，让炸弹玩家处于上层，利

## 砂の洞

**道具：** 钩爪、空气壶、水杖
**推荐衣服：** スナーメンの衣

❶杂兵以前都见过，注意流沙地形便没什么问题。有个小技巧就是在流沙上使用道具时维持拉着摇杆的状态就不会沉下去。

❷场景的左、右、上侧都有炸弹花，左右两侧的让水杖玩家过去浇水就能获取炸弹对付心触角敌人。

❸海螺状的敌人既可以用老方法钩爪对付，也可以用空气壶把它们吹落平台。

❹第一波会刷出骷髅与木乃伊杂兵，骷髅直接用空气壶吹落平台。木乃伊则先用钩爪钩掉它们身上的绷带，再用空气壶吹落。第二波的黑色骷髅也是会投掷飞行道具的，可以选择叠图腾用空气壶把它们吹到地面再继续吹落平台，又或者直接用剑攻击它们。

## 暗の洞

**道具：** 回力镖、弓箭、火焰手套
**推荐衣服：** ブーメラン首长、ファイア仮面

❶拿起第三个道具后平台启动定时消失的机关，刷出来的各种蝙蝠用回力镖对付是最好的。

❷颜色方块的机关再次出现，玩家在混战中一定要注意站上对应颜色的方块。刷出来的不仅有幽灵小鬼这种麻烦的敌人，还有颜色幽灵，加上幽灵系敌人无视道具，就很考验玩家之间的配合与走位了。还好颜色幽灵都是2层高度，先把1层高度的幽灵和小鬼收拾掉再慢慢对付它们。

❸再次出现需要点火才会现形的地板，利用火焰手套探路，记住地板的位置是关键。

❹场景左下与右上的黑球启动后会出现定时的地板，两波都会刷出熟悉的敌人，利用手上的道具对付它们吧。关于中央的敌人，把它们引诱到平台边缘再用道具打落依然是最有效率的方法。

## 极の洞

**道具：** 全部可选
**推荐衣服：** 剑圣のよろい、大回转斩りの甲胄、ブーメラン首长
**推荐道具：** 空气壶、回力镖、弓箭

❶场景再次出现小鸡，这次的小鸡可不能多次用剑挑逗了，否则后果自负。三人都选好道具后刷出敌人，利用小鸡飞越平台。本场战斗利用空气壶把敌人全部吹落就好了，黑色花则放在最后叠2层图腾解决。




❷场景有逆风吹起，起动挡风墙壁的黑球开关在场景北侧，如果带上了弓箭那也可以在初始地点直接射箭开启。注意墙壁只会挡住中央的风，不要把战场拉到左右两侧，而且墙壁升起是有时间限制的。平台上的黑色炸弹人叠3层图腾就能打下来，建议逐个对付。

❸较为有难度的一层，挥舞火焰铁锤的敌人可以用锤子一击必杀，但由于是黑色的敌人因此眩晕时间很短，用空气壶很难牵制，最保险的是让弓箭玩家射死它。第二波会刷出2个黑色飞龙兵，着地后会使用三连斩或喷火。喷火的空隙比较大，可以趁机绕到背后攻击，但是一定要留意另外一只飞龙兵的动作，不然可能得不偿失。稳妥地干掉一只后再安心对付剩下落单的吧，此层完成后可以补充血量与生命数量。

❹最后一层的敌人竟然是3个黑色林克！它们行动敏捷，并且与玩家一样携带道具，道具是随机的但全是加强过的版本。比较取巧地对付它们的方法有以下几种：利用“剑圣のよろい”射出的剑光束或“大回转斩りの甲胄”的回旋斩、“ブーメラン首长”加强过的回力镖。笔者推荐后者，因为加强过后的回力镖不仅出手快，还能在眩晕它们的同时给予伤害，只要位置正确，同时给它们三人造成伤害也是可能的。但是强化后的回力镖由于范围过大，很容易就会牵扯到队友，这点在联机时要留意。与它们走位时注意在拐角处距离不要太近，不然很大几率被攻击到。战胜三名黑林克后来到宝箱区域，初次通关时可获得新服装“鬼神のよろい”。

注　如果由“森の洞”开始从头打到尾都没有Game Over的话，最后的宝箱区域里会出现8个宝箱，里面分别放着“森林区域”~“天空区域”的珍稀素材（当然只能开启一次）。有兴趣的玩家不妨试着连续挑战40个关卡。



文 果汁 美编 咕噜

| 勇气2 最终境界 | | | RPG |
| --- | --- | --- | --- |
| ブレイブリーセカンド エンドレイヤー | | | 日版 |
| Square Enix | 2015年4月23日 | 1人 | 推荐玩家年龄：15岁以上 |
| 6458日元 | 对应邂逅通信 | | 本文对应游戏版本：1.0.2 |

角色扮演

打上“2”标题的《勇气原点》续作在3DS平台上再次亮相，本作一如既往的高素质能让RPG玩家再次享受一次游戏盛宴。追加的新职业数量不少而且各有特色，新的“连续机会”系统会让玩家一不小心就陷进练级快感中无法自拔。至于剧情方面整体风格则比前作显得更为积极向上，几个特殊的故事演出非常有代入感。

# BRAVELY SECOND END LAYER






## 操作方式

| 键位 | 功能 | |
|---|---|---|
| | 世界、城镇地图 | 菜单 |
| L | 调查、对话 | 向左翻页 |
| R | 呼出自动战斗、调整遇敌率菜单 | 向右翻页 |
| ↑ / ↓ | 选择项目（菜单） | |
| → | 地图菜单 | 确认 |
| ← | 取消、返回（菜单） | |
| Y | 自动播放队伍谈话与事件（世界、城镇地图） | |
| X | 菜单、跳过事件（世界、城镇地图） | |
| A | 调查、对话 | 确认 |
| B | 跳过队伍谈话 | 取消、返回 |
| Start | 菜单 | |
| Select | 菜单 | |
| 触摸屏 | 触摸选择 | |

## 战斗系统解说

### Brave 与 Default（ブレイブとデフォルト）

系列的特色战斗系统，和传统的 RPG 里角色每回合只能行动一次不同，本作在战斗里所有角色都有着名为 BP 的行动值，通过 BP 的透支与储存给战斗带来多种多样的战术变化。

①每次战斗开始时角色的 BP 值都为 0，只要角色的 BP 值没有成为负数，这回合里该角色便可以行动，每次行动都会消耗 1 点 BP。每次回合结束时所有人都会回复 1 点 BP，保证了正常情况下每个角色在每回合至少也能行动一次。在战斗开始时我方发生“ブレイブアタック”（Brave Attack）的话，队伍初始 BP 值就会变为 1，敌方发生 Brave Attack 便是敌方队伍的初始 BP 值为 1。

②角色每一次行动都会消耗 1 点 BP，还可以选择 Brave 来消耗更多 BP，从而让角色能够实现一回合多次行动。而选择 Default 则可以让角色在本回合采取防御行动，同时增加 1 点 BP。玩家可以




通过 Brave 提前透支 BP 来实现一回合里高火力输出，比如某角色回合开始时 BP 值为 0，此时可以选择 3 次 Brave 让 BP 降到 -4，同时在本回合里可以攻击 4 次，这样就能造成高伤害。当然这样做的话就代表直到自身 BP 值恢复到 0 为止，该角色都不能行动，所以透支 BP 是回报与风险并存的决策。每个角色一回合里最多可以选择 3 次 Brave，亦即一回合最多只能行动 4 次；Default 则是能在减少敌人伤害的同时增加多一点 BP 值，等同于无代价采取防御行动，Default 一般应用于敌人使用高伤害技能时，在减少伤害的同时把这回合的 BP 储存到以后使用。BP 最多能存到 3 点，在习得圣骑士职业的“BP 上限アップ”技能后可以存到 4 点。



## 菜单说明

### 战斗菜单

| 选项 | | 功能 |
|---|---|---|
| たたかう | | 普通攻击 |
| アビリティ | | 使用职业技能 |
| ブレイブ | | 释放 BP 增加行动次数 |
| デフォルト | | 采取防御行动，增加 BP |
| フレンド召唤 | 召唤 | 召唤好友 |
| | 配信 | 上传本次行动的招式 |
| アイテム | | 使用道具 |
| にげる | | 逃跑，脱离战斗 |




### 角色菜单

| 选项 | | 功能 |
|---|---|---|
| アイテム | | 道具列表 |
| 魔法 | | 魔法列表 |
| ジョブ | | 职业菜单，可转职、查看职业能力 |
| アビリティ | ジョブコマンド | 选择装备副职业（可在战斗中使用副职业技能） |
| | サポートアビリティ | 装备辅助技能 |
| | 固有コマンド | 查看主职业技能 |
| | ジョブ特性 | 查看主职业的职业特性 |
| 装备 | | 选择角色的装备、查看角色能力值 |
| 必杀技 | | 必杀技列表，可对必杀技进行各种设置 |
| 作战 | マイセット | 保存当前队伍职业设定 |
| | ともだち | 查看好友菜单 |
| | ステータス | 查看角色能力值与各种数据 |
| | アビリンク | 与好友进行技能链接 |
| | 並び替え | 更改队伍顺序 |
| | コンフィグ | 系统设置 |



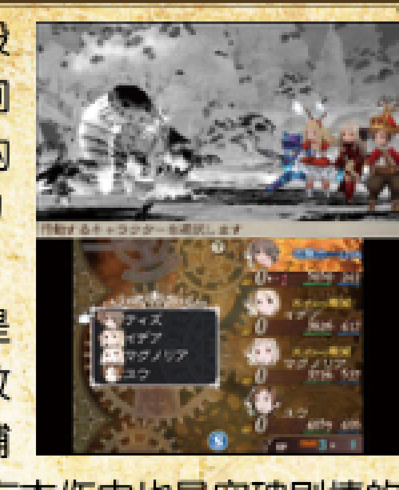

### 下屏触摸菜单

| 左侧菜单 | | |
|---|---|---|
| 选项 | | 功能 |
| 羽毛（SAVE） | セーブ | 储存游戏进度 |
| | データ更新 | 通过网络更新游戏数据，可招募网络好友 |
| | すれちがい更新 | 更新邂逅通信的数据 |
| | ともだち登录 | 登录好友，可以网络登录亦可本地登录 |
| | タイトルへ | 返回标题界面 |
| 书本（Uの手帐） | | 查看 U 的手帐内容，包括怪物、道具图鉴等内容 |
| 看板（クエスト） | | 查看任务列表 |
| 月球 | | 月面复兴基地菜单 |
| 玩偶 | | カプカプメーカー菜单 |
| 船 | | 使用飞空艇 |

| 右侧菜单 | |
|---|---|
| 选项 | 功能 |
| オートバトル设定 | 开关自动战斗设定 |
| エンカウント率 | 调整地图遇敌率 |

### Bravely Second（ブレイブリーセカンド）

按 Start 或 Select 键发动，利用沙漏暂停时间，无论敌人是否处于攻击状态都可以自由发动，发动后选择我方一个角色行动，此行动不会消耗 BP 但会消耗一个 SP 点。在 Bravely Second 状态中角色的攻击都会变成暴击，而且伤害量能突破 9999 的上限。玩家最多能储存 3 点 SP，SP 每 8 个小时回复 1 点，玩家也可以通过课金手段购买能回复 SP 点的“SP ドリンク”。此系统是对付强敌的一个辅助手段，在本作中也是突破剧情的一个关键系统，当然游戏内本身并不会出现必须要依赖这个系统才能打倒的敌人，因此只要耐心游戏，并没有必要课金购买 SP 点。



## 连续机会（連続チャンス）

本作取消了前作在战斗时无伤胜利、同时击破敌人时会获得奖励的机制，改为了连续战斗系统的奖励。当玩家在一回合内打倒所有敌人时便会出现连续机会的提示，选择“连チャンする”的话便能直接进入下一场战斗，而这种连战胜利时获得的金钱（pg）、经验值、Jp 报酬便会增加，连战的次数越多，报酬的倍率就会越高，到 3 倍封顶。

①因触发连战而进入到下一场战斗时，BP 是不会回复的，比如说战斗结束时某角色的 BP 值为 -1，那么因为连战而进入下一场战斗时该角色的 BP 值依然会是 -1，也就是该回合内不能行动。

②连战的次数越多，奖励倍数也越高，因此在战斗里达到更多的连战次数便是练级的关键，这就要求玩家要计算好伤害。由于连战下并不会回复 BP，因此要达到高连锁就必须只能使用一个角色在一回合内消灭所有敌人，在正常情况下，如果每个角色都能在一回合内干掉所有敌人，那么就可以连续战斗 5 场，为了提升这个上限我们可以装备上猫使的“索敌”技能提高我方的 Brave Attack 几率，一旦触发就能让我方角色 BP+1 从而增加连战的机会。




## 必杀技

每种武器都有几个不同的必杀技，效果也不相同，都是通过升级月面基地的设施才能习得，关于月面基地的细节会在后文提到。一旦发动必杀技，便会出现华丽的演出，战斗音乐也会改变，而在必杀技音乐持续的时间内我方的能力值会有所提升，本作里必杀技被分为四大类：攻击系、回复系、敌弱体化系、味方强化系。下文表格列出不同武器必杀技的种类与效果。



### 攻击系

| 剑系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 伤害加成 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| ハックスラッシュ | 敌单体 | 连续攻击 5 次，让物理防御力下降 15% | 伤害倍率：0.9×5 持续 4 回合 | 我方全体的攻击次数提升 20% | 初期 |
| ソニックウエ－ブ | 敌单体 | 风属性的强力攻击 | 伤害倍率：6.0 | 我方全体的物理攻击力提升 50% | 新必杀技开发所 βLv1 |
| ボルトスプライト | 敌单体 | 雷属性的强力攻击 | 伤害倍率：6.5 | 我方全体的暴击率提升 400% | 新必杀技开发所 βLv6 |

| 斧系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 伤害加成 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| グランストライク | 敌全体 | 给予大伤害 | 伤害倍率：3.0 | 我方全体的物理防御力提升 20% | 新必杀技开发所 αLv3 |
| メイルシュトロム | 敌单体 | 连续攻击 5 次 | 伤害倍率：1.0×5 | 我方全体的攻击次数提升 35% | 新必杀技开发所 αLv8 |
| ギガトンスイング | 敌单体 | 土属性的强力攻击 | 伤害倍率：6.0 | 我方全体的物理防御力提升 50% | 新必杀技开发所 βLv3 |
| タイラントロア | 敌全体 | 给予大伤害 | 伤害倍率：6.0 | 我方全体的物理攻击力提升 50% | 新必杀技开发所 βLv8 |

| 枪系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 伤害加成 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| ホライズン | 敌单体 | 给予大伤害 | 伤害倍率：4.5 | 我方全体的暴击率提升 200% | 新必杀技开发所 αLv4 |
| オ－バ－マスタ－ | 敌单体 | 连续攻击 6 次高概率让目标陷入麻痹状态 | 伤害倍率：0.85×6 | 我方全体的物理攻击力提升 35% | 新必杀技开发所 αLv9 |
| メギドフレイム | 敌全体 | 火属性的强力攻击 | 伤害倍率：5.0 | 我方全体的物理攻击力提升 50% | 新必杀技开发所 βLv4 |
| グラツィオ－ゾ | 敌单体 | 给予大伤害 | 伤害倍率：6.0 | 我方全体的攻击次数提升 50% | 新必杀技开发所 βLv9 |

| ロッド系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 伤害加成 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| ピアシングボルト | 敌单体 | 无视敌人物理防御力的攻击 | 基本威力：50 伤害倍率：4.5 | 我方全体的魔法攻击力提升 20% | 新必杀技开发所 αLv1 |
| エア－ズファング | 敌全体 | 风属性的强力攻击 | 基本威力：100 伤害倍率：5.0 | 我方全体的魔法攻击力提升 40% | 新必杀技开发所 βLv1 |
| ホ－リ－ウエポン | 敌全体 | 给予大伤害 | 基本威力：100 伤害倍率：6.0 | 我方全体的魔法攻击力提升 50% | 新必杀技开发所 βLv6 |

| 杖系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 伤害加成 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| アシッドレイン | 敌全体 | 给予敌全体水属性伤害，并让物理防御力下降 25% | 基本威力：100 伤害倍率：4.0 持续 4 回合 | 我方全体的物理攻击力提升 25% | 新必杀技开发所 αLv7 |
| ディバインライト | 敌单体 | 给予大伤害 | 基本威力：150 伤害倍率：7.0 | 我方全体的魔法攻击力提升 50% | 新必杀技开发所 βLv7 |

| 短剑系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 伤害加成 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| インフィニティ | 敌单体 | 连续攻击 5 次 | 伤害倍率：0.9×5 | 我方全体的攻击次数提升 20% | 新必杀技开发所 αLv2 |
| ブレイドスト－ム | 敌单体 | 连续攻击 15 次 | 伤害倍率：0.35×15 | 我方全体的攻击次数提升 35% | 新必杀技开发所 αLv7 |
| クロスディバイド | 敌单体 | 连续攻击 10 次 | 伤害倍率：0.7×10 | 我方全体的攻击次数提升 50% | 新必杀技开发所 βLv7 |

| 刀系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 伤害加成 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| 夜半の月影 | 敌单体 | 给予敌人伤害，高概率让目标在数回合里不能行动 | 伤害倍率：4.5 | 我方全体的物理攻击力提升 20% | 新必杀技开发所 αLv3 |
| 冲つ白波 | 敌全体 | 水属性的强力攻击 | 伤害倍率：4.0 | 我方全体的暴击率提升 300% | 新必杀技开发所 αLv8 |
| 花の散るらむ | 敌单体 | 连续攻击 5 次 | 伤害倍率：1.2×5 | 我方全体的行动速度提升 50% | 新必杀技开发所 βLv3 |
| 红叶の锦 | 敌单体 | 给予大伤害 | 伤害倍率：7.0 | 我方全体的行动速度提升 50% | 新必杀技开发所 βLv8 |

| ナックル系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 伤害加成 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| 月光 | 敌单体 | 给予大伤害 | 伤害倍率：4.5 | 我方全体的物理攻击力提升 20% | 新必杀技开发所 αLv5 |
| 罗汉掌 | 敌单体 | 连续攻击 16 次 | 伤害倍率：0.35×16 | 我方全体的攻击次数提升 35% | 新必杀技开发所 βLv5 |

| 大剑系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 伤害加成 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| リミットブレイク | 敌单体 | 无视目标的物理防御力给予大伤害 | 基本威力：50 伤害倍率：4.5 | 我方全体的物理攻击力提升 20% | 新必杀技开发所 αLv5 |
| エアスプリッタ－ | 敌全体 | 给予大伤害 | 伤害倍率：4.0 | 我方全体的物理攻击力提升 35% | 新必杀技开发所 αLv10 |
| クロススラッシュ | 敌单体 | 土属性的强力攻击 | 伤害倍率：5.5 | 我方全体的物理攻击力提升 40% | 新必杀技开发所 βLv5 |

| 铳系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 伤害加成 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| チャ－ジレ－ザ－ | 敌单体 | 给予大伤害 | 伤害倍率：4.5 | 我方全体的攻击次数提升 10% | 新必杀技开发所 αLv4 |
| トリガ－ハッピ－ | 敌全体 | 给予大伤害 | 伤害倍率：5.5 | 我方全体的攻击次数提升 50% | 新必杀技开发所 βLv4 |
| アサルトサイト | 敌全体 | 无视目标的物理防御力给予大伤害 | 伤害倍率：6.0 | 我方全体的物理攻击力提升 50% | 新必杀技开发所 βLv9 |

### 回复系

| 杖系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 回复加成 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| グロ－リィバイン | 我方全体 | 回复 HP | 基本威力：150 | 我方回复魔法的效果提升 100% | 新必杀技开发所 αLv2 |

| 短剑系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 回复加成 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| アサ－ムサ－クル | 我方全体 | 回复异常状态与 HP | 基本威力：150 | 我方全体的魔法攻击力提升 30% | 新必杀技开发所 βLv2 |

| ナックル系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 回复加成 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| 回气功 | 我方全体 | 回复 HP，复活战斗不能角色 | 基本威力：150 | 我方全体的魔法攻击力提升 30% | 新必杀技开发所 αLv10 |

**敌弱体化系**

| 弓系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 持续时间 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| カ－スドアロ－ | 敌全体 | 让目标的物理、魔法攻击力与物理、魔法防御力下降 15% | 持续 4 回合 | 我方全体的魔法攻击力提升 35% | 新必杀技开发所 αLv10 |

| ロッド系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 持续时间 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| リデュ－スリプル | 敌全体 | 让目标的物理、魔法攻击力与物理、魔法防御力下降 15% | 持续 4 回合 | 我方全体的魔法攻击力提升 35% | 新必杀技开发所 αLv6 |

| 镜系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 持续时间 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| スパイダ－ウエブ | 敌全体 | 让目标的行动速度、攻击次数、命中率、回避率下降 25% | 持续 4 回合 | 我方全体的行动速度提升 30% | 新必杀技开发所 αLv9 |

**味方强化系**

| 剑系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 持续时间 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| ソ－ドダンシング | 我方全体 | 我方全体的物理攻击力、攻击次数、行动速度提升 25% | 持续 4 回合 | 我方全体的魔法防御力提升 35% | 新必杀技开发所 αLv6 |

| 杖系武器必杀技 | 目标 | 技能效果 | 持续时间 | 音乐追加效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|---|
| ルクス | 我方全体 | 我方全体的物理、魔法攻击力，物理、魔法防御力提升 25% | 持续 4 回合 | 我方全体的行动速度提升 35% | 新必杀技开发所 βLv2 |

# 其他说明

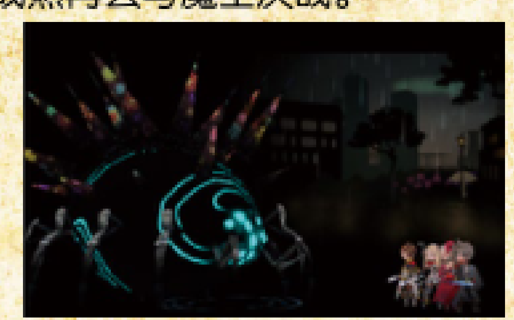
## 月面基地复兴

和前作的村庄复兴系统差不多，升级月面基地内的设施获得更多道具与必杀技。通过邂逅通信和网络招待好友可以增加基地人口，从而更快扩建与升级基地内的设施。

①升级设施的时间和现实时间相等，如果想提高升级速度就得必须投入更多的人口。

②网络招待好友每天能招待 1 ~ 3 名，也就是每天通过网络更新能增加基地 1 ~ 3 的人口，正所谓积少成多，没有好友来邂逅通信的话只能老实等待了。

③月面基地还会受到魔王袭击，打倒魔王后能随机获得奖励。玩家可以选择用飞船对魔王进行炮击，先削弱魔王的 Lv 等到时机成熟再去与魔王决战。



## カプカプの里

在第三章取得飞空艇后可以前往，和グランシップ的舰桥里的猫头鹰老人对话可以取得情报。地点在イスタンタ－ル右上方，地图上是有一片森林包围的湖，在这地方西边的山洞口下船，沿着道路往下走碰到分岔路的时候继续往下走，看到森林里面有一片空地，那里就是カプカプの里。

在这里可以买到 Lv1 ~ Lv6 的所有魔法，还能买到各种 BOSS 使用的武器与防具，更关键的还是可以买到经验 2 倍和金钱 2 倍的饰品，两个都价格不菲，准备好刷刷刷吧。地图左侧的猫头鹰可以更改角色的名字。

## 推荐练级地点

本作练级总体来说还是比较轻松的，只是早期的收益还没有那么多，该阶段主要提升经验值的方式便是瞄准连续机会的高连锁报酬。

①在第二章开启源泉洞地图前可以前往ラクリ－カ门口的沙漠处练级，这里的敌人基本都有弱点属性，只要一个角色能一回合击杀敌人的话就能连战 5 场并获得不错的报酬。为了提高连战场数，还可以装备猫使职业的“索敌”技能来增加 Brave Attack 率。这里连续机会赚取的经验完全满足开启源泉洞前的需求。

②第二章开启源泉洞地图后就可以呆在西部练级，这里每次开场敌我双方都是 3 点 BP，能打出不错的连战场数。只要速度够快能够秒杀对面，就不怕对面会反击我们了，预防万一就待在存档点附近晃悠即可。

③到第五章后源泉洞地图的敌人也会变强，因此依然可以在这里练级，同时亦可以前往カプカプの里花 999999 金钱购买经验、Jp 两倍或是金钱两倍的饰品。虽然价格不菲，不过带上商人职业待在洞里耐心把级数练高的话也够钱买其中一个饰品了。

④取得经验、Jp 加倍的饰品后就可以利用妖狐职业的“黄泉送り”技能无脑练职业等级了，虽然这个开场杀敌的技能不会触发连续机会，但是好歹也不用自己动手，在地图里乱晃即可，注意装备此技能的角色要比地图怪物高 20 级以上才能起效。

# 职业系统

## 职业系统介绍

系列作里的特色要素，丰富的职业选择不仅给战斗提供了多样的战术搭配，还相当合理地增添了游戏时间（笑）。




①加上前作出现的部分旧职业，本作总共有 30 种职业可供选择。

②本作仍是 4 人角色进入战斗，在菜单里每人可自由转职为当前拥有的职业。4 人之间有着些微的数值差别，ユウ的知力与器用较高，适合魔法、辅助系职业；イデア的体力与力量较高，适合肉盾与物理输出系的职业；マグノリア的精神与最大 MP 较高，同样适合魔法系职业；ティズ数值基本比较平均，只是最大 MP 较低。不过实际上差别并非相当大，因此想要让喜欢的角色选择喜欢的职业也是完全没有问题的。

③与前作相同，所有角色的初始职业仍为“素颜”，根据主线发展获得的职业会增多。只不过支线任务里能获得的旧职业全都是以二选一的形式出现，没有选择获得的职业只有在第五章后才能获得。

④职业存在职业等级的概念，职业每升一级就能获得一个新技能，职业等级通过 JP（职业点）的累积而上升。本作的职业最大等级有所降低，正常情况下职业等级最大上限是 Lv.10，而当获得“妖狐”职业后习得该职业独有的“觉醒”技能（アビリティ）时，可以通过装备该技能让所有职业等级的上限提升至 Lv.11。当习得某职业 Lv.11 的技能后使用该技能并不要求装备“觉醒”技能。

⑤提升职业等级时，除了能习得该职业在战斗中使用的主动技能（例：精灵魔法）外，还可以习得相应的辅助技能（例：物攻增加 20%）。即便转职为其他职业，只要在技能菜单上装备已习得的辅助技能，仍可以让该辅助技能发挥效果。要注意装备辅助技能是需要 Cost 的，而每人拥有的技能 Cost 值是 5，对应战况来取舍辅助技能的选择吧（例：“物攻增加 20%”需要 2 点 Cost，当装备上这个技能后该角色的技能 Cost 值就只剩 3 了）。

⑥在技能菜单上还可装备一个副职业，和当前角色所处职业无关，装备上后，就能在战斗时使用这个副职业已习得的主动技能。

⑦每个职业都有自己的职业特性，一旦角色主职业设定为该职业时就会发动该职业的特性技能。通常让职业等级提高后便能习得特性技能，这样在技能菜单装备上后就让副职业也能发挥特性技能的效果了。




⑧本作存在 DLC 服装的设定，一旦让角色装备上对应的 DLC 服装后，即使转换职业也不会改变该角色的外观。

## 全职业简介与技能一览

### 素颜（すっぴん）



**解锁条件：** 初始默认职业

**职业特性“ふんばる”：** 在受到致死伤害时，会有75%的概率以HP=1的状态生存下来，但是在HP=1的情况下是不会发动的。

游戏初始默认职业，能力一般，能习得的技能都是对战斗和探索有帮助的辅助技能，比如调查敌人HP和弱点的“しらべる”、不受地图陷阱影响的“けんけんぱ”等，是副职业的理想选择。其中最为重要的“JP アップ”技能在本作里只要职业等级达到Lv.8便能习得，方便玩家修炼其他职业，当然“JP アップ”仍然是只对装备了该技能的角色才能生效。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | しらべる | 显示指定敌人的 HP、弱点属性与种族，已调查过的敌人可以在战斗中通过左滑杆随时确认 |
| 2 | はんぶんこ | 让道具能够给队伍全体使用，但是回复系道具的回复量会变成 50% |
| 3 | だうじんぐ | 显示自己所处区域内未取得的宝箱数量，在上屏幕右下表示 |
| 4 | けんけんぱ | 迷宫里的陷阱所造成的伤害与异常状态无效化 |
| 5 | ふんばる | 在受到致死伤害时，会有 75% 的概率以 HP=1 的状态生存下来，但是在 HP=1 的情况下不会发动 |
| 6 | 物防 20% アップ | 物理防御力提升 20% |
| 7 | ものもち | 在战斗中使用道具的时候，有 50% 的概率不消耗该道具数量 |
| 8 | JP アップ | 自身在战斗后获得的 JP 提升至 1.2 倍，此技能可以与装备品的效果叠加 |
| 9 | 素颜 | リジェネ、ストップ、リレイズ、人物各项属性提升、ダウン、各种バリア效果、付与属性、异常状态无效化、属性伤害减轻或无效化、弱点化等辅助效果解除【敌我方全体起效】 |
| 10 | ものまね | 模仿自己或自己队友之前的行动，不会消耗 HP、MP、BP、金钱、道具 |
| 11 | 大器晚成 | 每有一个职业达到Lv.10，就会提升1%的最大HP、最大MP、物理攻击力、魔法攻击力、物理防御力、魔法防御力 |

### 魔女（ウィザ-ド）

**解锁条件：** 序章获得

**职业特性“ポストスクリプト”：** 可以给魔法赋予“修饰句”。



本作新职业，早期能获得的优秀魔法输出系职业。因为能以较低 MP 使出全体攻击的各属性精灵魔法，所以在清理地图杂兵练级时会很有效率，而职业特色“修饰句”能通过给精灵魔法追加修饰句从而增加各种各样的效果并提升输出，可以说是相当好用的职业。不过要注意的是修饰句的使用不仅会消耗额外的 MP，还会消耗一点 BP 值，在难度较高的战斗时要慎重使用。此外，在习得技能后，修饰句亦可给精灵魔法以外的魔法使用。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 精灵魔法 | 能使用各属性的精灵魔法（部分属性需要购买魔法书） |
| 2 | 修饰句 | 能使用 Lv1 的修饰句 |
| 3 | ダメ－ジ分散 | 在受到单体攻击时，每有一名队友便分散 15% 的伤害给队友，剩下的伤害由自己承受，但是反射回来的魔法伤害还有“毒”、“冻结”状态所造成的伤害不会诱发此技能 |
| 4 | 修饰句 Lv2 | 能使用 Lv2 的修饰句 |
| 5 | ポストスクリプト | 可以给魔法赋予“修饰句” |
| 6 | 修饰句 Lv3 | 能使用 Lv3 的修饰句 |
| 7 | 魔法ダメ－ジ吸收 | 受到魔法攻击的伤害时能回复受到伤害数值的 25% 的 HP，但是“毒”、“冻结”状态所造成的伤害与致死伤害的情况下不会诱发此技能 |
| 8 | フルチャ－ジ | 在 MP 处于最大值的时候，攻击魔法的威力提升 50% |
| 9 | 修饰句 Lv4 | 能使用 Lv4 的修饰句 |
| 10 | ベントリロキズム | 在使用修饰句的回合里，其他队友所使用的魔法也会赋予同样的修饰句，但是魔法发动的目标也会变更为与修饰句使用者同一个目标 |
| 11 | 修饰句 Lv5 | 能使用 Lv5 的修饰句 |

### 战车（チャリオット）



**解锁条件：** 序章获得

**职业特性“战斗民族”：** 在战斗中进行普通攻击时，装备上的武器适应性会暂时提升一个阶段（适应性最大上限为S）。

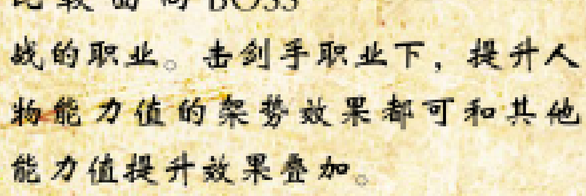
本作新职业，早期能获得的优秀物理输出系职业。因为战斗特性的缘故，使用任何武器都能得心应手，习得“三刀流”后即使是普通攻击也能给敌人造成可观的伤害，而且大多数招数的使用几乎不用消耗 MP，是非常值得推荐使用的职业。惟一的问题是在习得“三刀流”甚至是“四刀流”后，原本装备防具的插槽为了提高输出基本上都会装备上武器，因此防御力也会下降不少，所谓的“你能秒敌人，敌人也能秒你”的双刃剑状态。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 浑身击 | 自身当前 HP 值越接近最大 HP 值越能给予高伤害的单体物理攻击【伤害倍率：0.75 ~ 1.5】 |
| 2 | 物攻 20% アップ | 物理攻击力提升 20% |
| 3 | 三刀流 | 头装备插槽可以装备武器，通常攻击可以进行 3 次（装备在头上的武器会降低 50% 的物理攻击力） |
| 4 | なげる | 能选择武器投掷单体目标造成伤害（物理攻击力受到武器能力影响、无视目标的物理防御力、不存在属性与种族特效的效果、投掷后的武器在战斗结束后回收）【伤害倍率：7.0】 |
| 5 | 战斗民族 | 在战斗中进行普通攻击时，在那场战斗中，装备上的武器适应性会提升一个阶段（适应性最大上限为 S） |
| 6 | 武器回收 | 投掷出去的武器可以在战斗中全部回收 |
| 7 | 乱れなげ | 将选择的武器扔向全体目标给予伤害（武器数量需要和敌人数量相同，投掷后会消耗与敌人数量相等的武器、其他说明参考“なげる”）【伤害倍率：4.0】 |
| 8 | 形稽古 | 在这场战斗中装备的武器适应性上升 3 个阶段（适应性最大上限为 S） |
| 9 | 五月雨击 | 给予敌全体随机选择的目标造成多次物理攻击伤害，威力随着右手装备的武器适应性提升而增加【伤害倍率：0.25】 |
| 10 | 四刀流 | 头与身装备插槽可以装备武器，通常攻击可以进行 4 次（装备在头、身上的武器会降低 50% 的物理攻击力） |
| 11 | 急所突き | 命中种族弱点时必定会触发会心一击 |

### 击剑手（フェンサ-）

**解锁条件：** 序章获得

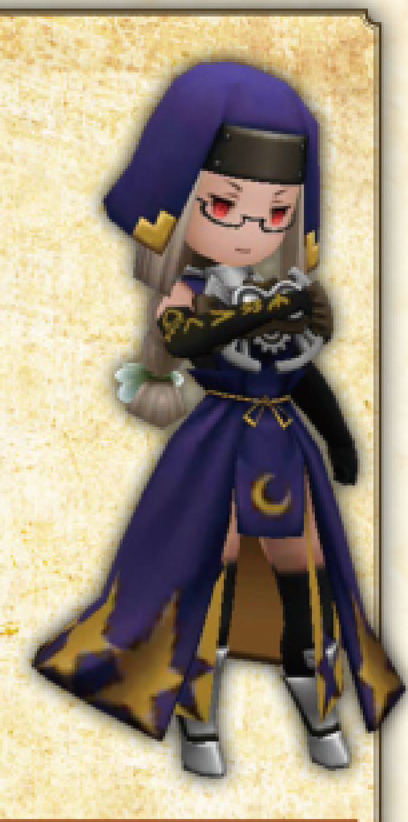
**职业特性“构え效果持续”：** 即使改变架势，前一个架势产生的人物能力值提升效果也不会消失，持续10回合。



本作新职业，职业自带的帅气军服装相信是吸引不少玩家使用的要素，而该职业本身的实力也不差。特色技能是摆出各种各样的架势从而提升自己的各项能力值比如提高物理攻击力或是物理防御力，无论是输出还是肉盾都能兼顾。缺点则是让自己提升到最强状态时需要花费不少回合，是比较面向 BOSS 战的职业。击剑手职业下，提升人物能力值的架势效果都可和其他能力值提升效果叠加。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 烈火のウルフ | 摆出攻击架势“ウルフの构え”，物理攻击力与魔法攻击力提升 25% |
| 2 | 坚牢のバイソン | 摆出防御架势“バイソンの构え”，物理防御力与魔法防御力提升 25% |
| 3 | ウルフファング | “ウルフの构え”下才能使用的单体物理攻击，攻击后转变为“バイソンの构え”【伤害倍率：1.3】 |
| 4 | バイソンホ－ン | “バイソンの构え”下才能使用的单体物理攻击，攻击后转变为“ウルフの构え”【伤害倍率：1.5】 |
| 5 | 疾风のファルコン | 摆出速度架势“ファルコンの构え”，行动速度提升 50% |
| 6 | 反击バイソン | “バイソンの构え”下受到单体物理攻击时有 75% 的概率进行单体反击，但是被反射回来的攻击不会诱发此技能【伤害倍率：1.0】 |
| 7 | 构え效果持续 | 即使改变架势，前一个架势产生的人物能力值提升效果也不会消失，持续 10 回合 |
| 8 | 最初からウルフ | 战斗开始时便会采取“ウルフの构え”，但是在连续机会时不会发动此技能 |
| 9 | 剑の心得 | 剑武器的适应性变为 S |
| 10 | ファルコンクロウ | “ファルコンの构え”下才能使用的物理攻击，进行 4 次物理攻击，每一次攻击都是从敌全体中随机选择一个目标进行【伤害倍率 0.8】 |
| 11 | 红莲のウルフ | 摆出攻击架势“ウルフの构え”，除了“ウルフの构え”的提升效果外自身的物理攻击力与魔法攻击力都会提升至最大值，持续 10 回合 |

## 占星术师



**解锁条件：**第一章获得

**职业特性“先制术”：**提升人物能力值、或是给人物赋予特殊效果的特定能力或魔法能够在回合最初发动。

本作新职业，十分强力的辅助职业，能使用各式各样的提升人物能力值的魔法，自身职业特性再加上早期配合魔女的魔法全体化效果的修饰句就能轻松提升全队伍的能力。而且在Lv.3时习得的“未来予知”技能能够防止敌方的先制攻击与Brave攻击，保证了杂兵战的安全，笔者十分推荐在队伍里安排一个占星术师。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 月魔法 Lv1 | 能使用 Lv1 的月魔法 |
| 2 | 月魔法 Lv2 | 能使用 Lv2 的月魔法 |
| 3 | 未来予知 | 无效化敌方的先制攻击与 Brave 攻击 |
| 4 | 月魔法 Lv3 | 能使用 Lv3 的月魔法 |
| 5 | 月魔法 Lv4 | 能使用 Lv4 的月魔法 |
| 6 | 先制术 | 提升人物能力值、或是给人物赋予特殊效果的特定能力或魔法能够在回合最初发动 |
| 7 | 月魔法 Lv5 | 能使用 Lv5 的月魔法 |
| 8 | 月魔法 Lv6 | 能使用 Lv6 的月魔法 |
| 9 | 补助长期化 | 给我方施加的能力值提升效果持续回合变为 2 倍 |
| 10 | 限界突破强化 | 提高能力值提升效果的上限 |
| 11 | 月魔法 Lv7 | 能使用 Lv7 的月魔法 |

## 战斧（トマホ－ク）



**解锁条件：**第二章获得

**职业特性“ホ－クアイ”：**命中率提升 100%。

本作新职业，同时也算得上是本作最强的物理攻击系职业了。值得一提的是本职业的铳武器适应性为S，本来铳系列的武器性能就不错，再加上此职业本身拥有的贯通物理防御力、无视 Default 状态、给武器赋予属性等技能，使得物理输出系职业原本难以应付的物防高的对手，在战斧面前就只是一张纸而已。而且职业特性的“ホ－クアイ”让自身命中率大大提升，若是配合上战车的“三刀流”、“四刀流”技能，光是普通攻击就能打出不错的输出了。鉴于此职业实在太赖，队伍里就算放 3 个战斧然后再配 1 个辅助职业也是完全没问题的。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | サイドワインダ－ | 给选择的目标释放强力的物理攻击，选择的目标越少，给予的伤害也就越高【伤害倍率：0.6 ~ 2.0】 |
| 2 | マ－ヴェリック | 在回合最后，给予 HP 最低的单体敌人释放强力的物理攻击【伤害倍率：1.25】 |
| 3 | ウォ－ヘッド | 给武器附加上选择的属性，并根据魔法攻击力提升攻击的威力【伤害倍率：1.5】 |
| 4 | コンドル | 给自身的物理攻击赋予贯通 Default 状态的能力，攻击 Default 的目标时，伤害变成 1.5 倍，持续 10 回合 |
| 5 | ハ－プ－ン | 给自身武器赋予贯通物理防御力的能力，持续 5 回合 |
| 6 | バラ－ジ | 同一回合内，采取攻击行动的次数越多，伤害就会提升；根据技能发动的次数，伤害从 1.1 倍开始上升；没能给予伤害时，下次攻击行动不会提升伤害 |
| 7 | ホ－クアイ | 命中率提升 100% |
| 8 | スパロ－ | 将右手的物理攻击力转换为魔法攻击力，作为魔法攻击对单体目标进行攻击【伤害倍率：4.0】 |
| 9 | 铳の心得 | 铳系列武器的适应性变为 S |
| 10 | シュライク | 向上空射出子弹，下一回合对单体目标造成物理伤害【伤害倍率：1.5】（可以同时展开的弹药数是每人 5 发） |
| 11 | クロスファイア | 当同伴采取行动造成伤害时，装备了这个技能的角色有 25% 的概率进行追加攻击 |

## 驱魔人（エクソシスト）



**解锁条件：**第三章获得

**职业特性“トロワ”：**装备此技能后，“アンドゥ”系技能可以回溯到 3 回合前。

本作新职业，以操控类似时间倒流的“アンドゥ”技能为特色，可以把 HP、MP、BP 都回溯到前一个回合的状态。“徐々に MP 回复”是个对魔法系职业来说十分优秀的辅助技能，而“アンドゥ：アクト”如果在 BOSS 战时利用得当，可以给战局带来很大的帮助。“ワイプアウト”可用于清理杂兵，“エクトプラズム”则可以让自己在死后依然能给团队带来帮助。总的来说，此职业配合魔法系职业来使用是个不错的选择。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | アンドゥ：HP | 让单体目标的 HP 变回一回合前的最初状态，对陷入战斗不能的目标也能起效 |
| 2 | アンドゥ：アクト | 让敌方的行动无效化一次 |
| 3 | 徐々に MP 回复 | 回合结束时回复 30MP |
| 4 | ピュリファイ | 解除单体目标的各种辅助效果（リジェネ、ストップ、リレイズ、能力值提升或降低、各种バリア效果、属性赋予、状态异常无效化、属性轻减化、无效化、弱点化） |
| 5 | アンドゥ：MP | 让单体目标的 MP 变回一回合前的最初状态 |
| 6 | アンドゥ：BP | 让单体目标的 BP 变回一回合前的最初状态（对 BOSS 等特殊敌人无效） |
| 7 | トロワ | 装备此技能后，“アンドゥ”系技能可以回溯到 3 回合前 |
| 8 | ワイプアウト | 让敌全体 33% 的概率即死（概率不受即死耐性、知性、精神的影响；对 BOSS 等特殊敌人无效） |
| 9 | エクトプラズム | 当自身陷入战斗不能的状态时，成为“ゴ－スト”状态 |
| 10 | ゼノグラシア | 在职业技能栏中追加“异言”，可以把在“フレンド召唤”里使用过的魔法追加进“异言”中，让其可以当普通魔法般使用 |
| 11 | オ－トアンドゥ | 回合结束时，自身的 HP、MP 恢复到一回合前的状态（陷入战斗不能时不能发动；一回合前的 HP、MP 较低的话不会诱发此技能） |

## 皇帝

**解锁条件：**第五章获得

**职业特性“ツエルベルス”：**自身的 HP、MP、异常状态在战斗结束时回复到战斗开始时的状态。

本作新职业，基础能力高，大部分技能对敌我双方都能起效，算是一个双刃剑类型的职业。但是在高风险的同时也有高回报，只要能抢先收拾掉敌人便没有问题，可以说是属于王者的自信。如果搭配了战车的“三刀流”、“四刀流”技能便可让伤害更上一层楼。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 闪光 | 消耗 1 点 BP，给予敌全体与自身当前 HP 值的一半相等的伤害 |
| 2 | ゾネンブル－メ | 战斗中的行动顺序与行动速度逆转，Brave 时的指令顺序也会逆转（回合最初 / 最后发动的行动也会逆转） |
| 3 | ケントゥリオ | 让特定的全体物理攻击变为单体物理攻击，给予的伤害变为 2 倍 |
| 4 | 春の目觉め | 回合结束时回复敌我双方全体的 HP，持续 5 回合 |
| 5 | 不朽の自由 | 让敌我双方全体的物理防御力与魔法防御力交换，持续 5 回合 |
| 6 | 冬の岚 | 敌我双方全体的 HP、MP、BP 不能回复，持续 3 回合 |
| 7 | 高贵な鹫 | 让敌我双方全体的物理、魔法攻击力变为 200%，持续 5 回合 |
| 8 | ツイタデル | 2 回合一次让敌我双方全体的 BP 减少 1，装备此技能的角色即使陷入战斗不能状态也能发动此效果 |
| 9 | ツエルベルス | 自身的 HP、MP、异常状态在战斗结束时恢复到战斗开始时的状态 |
| 10 | オデッセイド－ン | 4 回合一次让敌我双方全体的 BP 增加 1，装备此技能的角色即使陷入战斗不能状态也能发动此效果 |
| 11 | オ－バ－ロ－ド | 让敌我双方全体的行动必定暴击，持续 5 回合 |

## 主教（ビショップ）



**解锁条件：**序章获得

**职业特性“二言”：**把两次瞄准同一目标的相同魔法结合，大幅提升其威力。

本作新职业，以低消耗来进行回复的奶妈型职业。在序章便能获得，算是一个小型的白魔道士，在早、中期都能担当起回复的职责，在获得专属的回复职业前是个很好的替代品。其中“压缩言语”技能给魔法系职业装上的话能发挥不错的效果。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 神圣魔法 Lv1 | 能使用 Lv1 的神圣魔法 |
| 2 | 神圣魔法 Lv2 | 能使用 Lv2 的神圣魔法 |
| 3 | 魔防 20% アップ | 魔法防御力提升 20% |
| 4 | 神圣魔法 Lv3 | 能使用 Lv3 的神圣魔法 |
| 5 | 神圣魔法 Lv4 | 能使用 Lv4 的神圣魔法 |
| 6 | 二言 | 把两次瞄准同一目标的相同魔法结合，大幅提升其威力 |
| 7 | 杖の心得 | 杖系武器的适应性变为 S |
| 8 | 神圣魔法 Lv5 | 能使用 Lv5 的神圣魔法 |
| 9 | 神圣魔法 Lv6 | 能使用 Lv6 的神圣魔法 |
| 10 | 压缩言语 | 仅发动一次魔法就能获得“二言”的效果，发动概率为 50% |
| 11 | 神圣魔法 Lv7 | 能使用 Lv7 的神圣魔法 |

## 猫使（ねこ使い）

**解锁条件：** 第一章获得

**职业特性“ラ－ニング”：** 只要装备上这个技能，就能在受到怪物特定的招式攻击时习得该招式，只要队伍里有一人装备上此技能就能对全队伍起效。

本作新职业，可爱的外表与看起来挺新颖的“ねこ技”都是吸引人使用的要素。因为能学习到多种多样的“ねこ技”所以战术上的运用也比较丰富，值得一提的是前作挺强的技能“一齐攻击”在本作里已从海贼那边削除掉，转为“ねこ技”里的其中一个技能。



| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | ねこ技 | 能通过消耗对应的道具，使出以“ラ－ニング”习得的敌方固有技能 |
| 2 | ねんねこ | 50% 的概率让敌全体陷入睡眠状态 |
| 3 | 攻击アイテム强化 | 攻击系道具所给予的伤害提升至 1.5 倍 |
| 4 | 穴掘り | 可以在战斗中取得使用ねこ技所需要消耗的道具，取得的道具根据地方变化而不同 |
| 5 | あやまる | 自身被敌人瞄准的仇恨值降到最低，变得难以被敌人瞄准 |
| 6 | ラ－ニング | 只要装备上这个技能，就能在受到怪物特定的招式攻击时习得该招式，只要队伍里有一人装备上此技能就能对全队伍起效 |
| 7 | 索敌 | 我方进入战斗时的先制攻击率与 Brave Attack 率各上升 5%（即使复数角色装备此技能也不会叠加概率） |
| 8 | ねこ奥义 | 能通过消耗对应的道具，使出以“ラ－ニング”习得的敌方固有技能 |
| 9 | HP20% アップ | 最大 HP 值提升 20% |
| 10 | 香箱座り | 自身的物理防御力与魔法防御力提升至最大，持续 10 回合（物理防御力与魔法防御力的上限为 150%） |
| 11 | ねこまんま | 给我方全员施加“ねこ技”与“ねこ奥义”所给予的伤害变成 150% 的 Buff，持续 10 回合 |

## 糕点师（パティシエ）

**解锁条件：** 第二章获得

**职业特性“弱体长期化”：** 装备此技能的角色使用让敌人弱化的技能时，效果的持续回合变为原本的 2 倍。

本作新职业，十分新奇有趣的糕点师。特色是给我方或敌人赋予各种 Buff 或是 Debuff，其余并没有特别亮眼的技能，“パイメテオ”的 Debuff 效果虽然很强但是要到后期才能习得，所以此职业在前中期还发挥不了作用，比较像个娱乐职业。



| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | パティスリ－ | 做甜品扔给目标，以此赋予各式各样的效果（甜品种类在选择此技能后可以挑选） |
| 2 | レコルト | 可以在战斗中取得制作甜品所需的材料，取得的道具根据地方变化而不同 |
| 3 | フランベ | 释放目标的 BP 值越高，威力越高的全体火属性物理攻击【伤害倍率：0.5 ~ 2.0】 |
| 4 | デコラシオン | 让单体目标对自己的仇恨值提升至最大，持续 10 回合 |
| 5 | 状态异常确率强化 | 赋予状态异常的成功率提升 25% |
| 6 | グラッセ | 使用道具回复 HP 或 MP 时，效果变成 2 倍 |
| 7 | ポ－ズカフェ | 解除全体的“ゴ－スト”状态与能力值提升效果 |
| 8 | 弱体长期化 | 装备此技能的角色使用让敌人弱化的技能时，效果的持续回合变为原本的 2 倍 |
| 9 | アイテム全体化 | 使用道具、“パティスリ－”的目标变成全体（部分道具不诱发此效果） |
| 10 | 色々クリティカル | 使用魔法或道具的时候，有 25% 的概率发生暴击，让伤害或回复量变为 2 倍 |
| 11 | パイメテオ | 扔四次甜品让目标的能力值下降 25%，每一次攻击都是从敌全体中随机选择一个目标进行（第一次：物理攻击力；第二次：物理防御力；第三次：魔法攻击力；第四次：魔法防御力；这四项的下限均为 75%） |

## 守护者（ガ－ディアン）

**解锁条件：** 第四章获得

**职业特性“守护灵”：** 装备此技能的角色能储存“灵力”，受到攻击时“灵力”提升 25%。（灵力用于灵技；灵力的上限为 100%）

本作新职业，通过消耗持有的“灵力”来使出各种各样的灵技。灵技虽然威力惊人，但是因为要自己被打才能提升灵力，因此对角色的防御力要求就比较高，其中 Lv.8 能习得的“灵镜”技能相当好用。



| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 凭依 | 附身到单体目标身上，持续 6 回合，自身的物理、魔法攻击力、HP、MP、灵力会和目标叠加，能操纵目标的行动（自己在附身中时无法行动） |
| 2 | ソウルスマッシュ | 消耗 20% 灵力对单体目标释放强力的物理攻击【伤害倍率：1.5】 |
| 3 | ソウルブ－スト | 战斗开始时就拥有 50% 灵力，但是连续机会时不会诱发此技能 |
| 4 | ソウルブラスタ－ | 消耗 50% 灵力对敌全体释放强力的物理攻击【伤害倍率：1.5】 |
| 5 | 守护灵 | 装备此技能的角色能储存“灵力”，受到攻击时“灵力”提升 25%。（灵力用于灵技；灵力的上限为 100%） |
| 6 | 重装の心得 | 铠与兜系防具的适应性变为 S |
| 7 | ソウルリンク | 使用消耗灵力的技能时，可使用此技能选中的目标的灵力，被选作目标的角色在受到攻击时灵力会提升 |
| 8 | 灵镜 | 张开能反射物理攻击的防护罩，持续 3 回合 |
| 9 | 凭依される | 让单体目标附身在自己身上，目标的物理、魔法攻击力、HP、MP、灵力会和自己叠加（目标在附身中无法行动） |
| 10 | ソウルキャノン | 消耗 100% 灵力对单体目标释放强力的物理攻击【伤害倍率：8.0】 |
| 11 | ダブルソウル | 装备此技能的角色无论是在附身还是被附身的情况下，都可以使用双方的技能 |

## 妖狐

**解锁条件：** 第六章支线任务获得

**职业特性“やまびこ”：** 使用魔法的时候，有 25% 的概率发动同一个魔法，不会消耗 MP 与 BP。

本作新职业，是流程里最后取得的职业，最值得关注的就是“觉醒”技能，可以让职业升到 Lv.11。妖狐的恶魔召唤技能需要打倒 7 个石碑处的恶魔才能使用，恶魔技能的效果多种多样，而“黄泉送り”技能虽然不能触发连续机会的奖励，但是面对特定刷经验与金钱的敌人是非常有效的。



| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 恶魔召唤 Lv1 | 能召唤恶魔アスモデウス使用“色欲”、“サンダジャ”技能 |
| 2 | 觉醒 | 装备此技能的角色，职业等级能到达 Lv.11（Lv.11 所习得的技能即使不装备此技能也可使用） |
| 3 | 恶魔召唤 Lv2 | 能召唤恶魔ベルゼブブ使用“暴食”、“アシッドブレス”技能 |
| 4 | 恶魔召唤 Lv3 | 能召唤恶魔マモン使用“强欲”、“ブリザジャ”技能 |
| 5 | 恶魔召唤 Lv4 | 能召唤恶魔ベルフェゴ－ル使用“怠惰”、“ファイジャ”技能 |
| 6 | 恶魔召唤 Lv5 | 能召唤恶魔サタン使用“愤怒”、“三の太刀”技能 |
| 7 | やまびこ | 使用魔法的时候，有 25% 的概率发动同一个魔法，不会消耗 MP 与 BP |
| 8 | 恶魔召唤 Lv6 | 能召唤恶魔リヴァイアサン使用“嫉妒”、“命食い”技能 |
| 9 | 恶魔召唤 Lv7 | 能召唤恶魔ルシファ－使用“傲慢”、“エアロジャ”技能 |
| 10 | 黄泉送り | 战斗开始时直接消灭低于自身等级 20 以上的目标（能正常获得金钱、Exp、Jp、道具；此技能消灭敌人时不会发动连续机会） |
| 11 | 恶魔召唤 Lv8 | 能使用“化ける”技能 |

## 盗贼（シ－フ）

**解锁条件：** 第一章支线任务二选一 / 第五章获得

**职业特性“むしりとる”：** 偷盗时入手的道具数量变为 2 个。

前作职业，以偷盗技能为特色的职业。但是因为偷得的道具与装备方面对通关并没什么影响，所以此职业可以归类为一个娱乐职业。比较有战术价值的应是“速度 20% アップ”，能提升技能持有者的速度从而让战斗时的行动顺序变得更有利，除此之外并没有特别亮眼的技能，玩家可以看情况选择此职业。



| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | ぬすむ | 50% 的概率从敌单体身上偷到道具 |
| 2 | 命をうばう | 向目标进行物理攻击后能回复 HP，回复量等同伤害量。但是对“尸灵”种族的敌人使用时敌我双方都会受到伤害【伤害倍率：1.0】 |
| 3 | ぶんどる | 向目标进行物理攻击，命中时有 50% 的概率从敌单体身上偷到道具【伤害倍率 1.0】 |
| 4 | 心をうばう | 向目标进行物理攻击后能回复 MP，回复量等同伤害量。但是对“尸灵”种族的敌人使用时敌我双方都会受到伤害【伤害倍率：0.1】 |
| 5 | 速度 20% アップ | 行动速度提升 20% |
| 6 | 短剑の心得 | 短剑武器的适应性变为 S |
| 7 | 神速瞬击 | 对敌单体进行不受敌人物理防御力影响的特殊物理攻击，威力由行动速度决定【伤害倍率：5.0】 |
| 8 | 快刀乱麻 | 从敌人身上偷到道具、“命をうばう”、“心をうばう”成功时，物理攻击力提升 25%，持续 5 回合（物理攻击力上限为 150%） |
| 9 | むしりとる | 偷盗时入手的道具数量变为 2 个 |
| 10 | 巻き上げる | 以每一个敌人 50% 的概率下从敌全体身上偷到道具 |
| 11 | いいものぬすむ | 25% 的概率偷到通常情况下偷不到的珍稀道具 |

## 剑圣（ソードマスター）

**解锁条件：**第一章支线任务二选一 / 第五章获得

**职业特性“反击”：**在受到单体物理攻击时有 60% 的概率进行单体反击，但是被反射回来的攻击不会诱发此技能【伤害倍率：1.0】

前作职业，以对敌人的各种攻击进行反击为特点的职业。在 Lv.4 能学到的“行きがけの駄賃”技能对以普通攻击为主的物理输出职业十分有帮助，虽然该职业输出不低，但是毕竟是以反击为主的职业，这就要求玩家必须要总体把握住敌人的行动模式才能发挥出剑圣的真正力量，因此也不太好上手，属于比较面向上级者的职业。不过要是熟悉了剑圣的攻击模式，那抵消敌人伤害并给予华丽反击的打法相信会让玩家感到爱不释手。



| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 海老で鯛を釣る | 在回合中第一个行动，容易被敌人瞄准，使用的回合里若是受到物理攻击并造成伤害时，减少受到的伤害并进行单体反击，但是被反射回来的攻击不会诱发此技能【伤害倍率：2.0】 |
| 2 | 刀の心得 | 刀武器的适应性变为 S |
| 3 | 出る杭は打たれる | 目标的 BP 减少 1，面对 BOSS 与部分敌人时此技能成功率为 30% |
| 4 | 行きがけの駄賃 | 进行通常攻击的时候，33% 的概率出现追加攻击 |
| 5 | 反击 | 在受到单体物理攻击时有 60% 的概率进行单体反击，但是被反射回来的攻击不会诱发此技能【伤害倍率：1.0】 |
| 6 | 马の耳に念佛 | 在回合中第一个行动，容易被敌人瞄准，使用的回合里若是受到魔法攻击并造成伤害时，减少受到的伤害并进行单体反击，但是被反射回来的攻击不会诱发此技能【伤害倍率：3.0】 |
| 7 | 反击强化 | 反击系技能的伤害提升至 1.5 倍 |
| 8 | 窮鼠猫を噛む | 在回合中第一个行动，容易被敌人瞄准，使用的回合里自身在 HP 低于 20% 的状态下受到伤害时，用强力的物理攻击进行单体反击，但是被反射回来的攻击不会诱发此技能【伤害倍率：7.5】 |
| 9 | 捲土重来 | 自身的 BP 数值越高，物理攻击的威力越高（BP0 以下：无加成；BP1：1.10 倍；BP2：1.21 倍；BP3：1.33 倍；BP4：1.46 倍） |
| 10 | 薩摩守 | 自身的 MP 消耗变为 0，持续 2 回合 |
| 11 | 月に丛云花に风 | 在回合中第一个行动，使用的回合里自己以外的队友受到伤害时，用物理攻击进行单体反击，但是被反射回来的攻击不会诱发此技能【伤害倍率：4.0】 |

## 白魔道士

**解锁条件：**第二章支线任务二选一 / 第五章获得

**职业特性“天使の加护”：**受到任何攻击时，都有 50% 的概率让受到的伤害减半，但是“毒”、“冻结”状态所造成的伤害不会诱发此技能。

前作职业，正统奶妈。队伍里放一个白魔道士，基本上不会缺乏回复手段，“そのまま全体化”无论是在战斗里还是菜单里都能发挥效果，相当实用。“生命保存则”可以有效对抗拥有全体秒杀技的强敌，总的来说本职业十分值得使用。



| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 白魔法 Lv1 | 能使用 Lv1 的白魔法 |
| 2 | 天使の加护 | 受到任何攻击时，都有 50% 的概率让受到的伤害减半，但是“毒”、“冻结”状态所造成的伤害不会诱发此技能 |
| 3 | 白魔法 Lv2 | 能使用 Lv2 的白魔法 |
| 4 | 白魔法 Lv3 | 能使用 Lv3 的白魔法 |
| 5 | 白魔法 Lv4 | 能使用 Lv4 的白魔法 |
| 6 | 沉默无效 | 战斗中不会陷入“沉默”状态 |
| 7 | 白魔法 Lv5 | 能使用 Lv5 的白魔法 |
| 8 | そのまま全体化 | 发动全体化的攻击魔法和回复魔法时，伤害与回复量都不会减少（此效果在菜单画面亦可生效） |
| 9 | 白魔法 Lv6 | 能使用 Lv6 的白魔法 |
| 10 | 生命保存则 | 自身陷入战斗不能的状态时，让战斗不能的所有同伴以 HP 全满的状态复活；即使我方全员同时陷入战斗不能的状态时也能发动此技能 |
| 11 | 白魔法 Lv7 | 能使用 Lv7 的白魔法 |

## 黑魔道士

**解锁条件：**第二章支线任务二选一 / 第五章获得

**职业特性“魔力共鸣”：**除了自身以外，装备此技能的同伴越多，黑魔法的伤害便会越高。（0 人：无加成；1 人：1.1 倍；2 人：1.15 倍；3 人：1.2 倍）

前作职业，正统的魔法输出职业，虽然消耗的 MP 较多，不过黑魔法单体伤害要比精灵魔法高。值得留意的技能是“何でも全体化”，可以让一些没有全体化效果的魔法变得能够全体化，配合占星术师使用也不错，但是此技能要 Lv.10 才能习得。此外，黑魔道士本身也是要偏向后期才能发挥威力的职业。



| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 黑魔法 Lv1 | 能使用 Lv1 的黑魔法 |
| 2 | ロッドの心得 | ロッド系武器的适应性变为 S |
| 3 | 黑魔法 Lv2 | 能使用 Lv2 的黑魔法 |
| 4 | 黑魔法 Lv3 | 能使用 Lv3 的黑魔法 |
| 5 | 魔力共鸣 | 除了自身以外，装备此技能的同伴越多，黑魔法的伤害便会越高。（0 人：无加成；1 人：1.1 倍；2 人：1.15 倍；3 人：1.2 倍） |
| 6 | 黑魔法 Lv4 | 能使用 Lv4 的黑魔法 |
| 7 | 黑魔法 Lv5 | 能使用 Lv5 的黑魔法 |
| 8 | 魔法防御贯通 | 能无视目标的魔法防御力给予其魔法伤害 |
| 9 | 黑魔法 Lv6 | 能使用 Lv6 的黑魔法 |
| 10 | 何でも全体化 | 能让通常情况下无法全体化的魔法变得能够全体化，以自身作为目标的魔法不能全体化，部分修饰句效果优先于此技能 |
| 11 | 黑魔法 Lv7 | 能使用 Lv7 的黑魔法 |

## 骑士（ナイト）

**解锁条件：**第二章支线任务二选一 / 第五章获得

**职业特性“かばう”：**当同伴 HP 低于 20% 受到单体物理攻击时，代其承受伤害。

前作职业，强化了防御能力，是个能让纸防角色安心的职业。输出方面基本上是以装备盾牌发动技能或是利用“両手持ち”为主，单是此职业使用的话效果并不是很喜人，不过“両手持ち”技能和女武神等职业配合的话能有很好的效果，总的来说是个不过不失的职业。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 踏み込む | 对单体目标释放强力的物理攻击，使用后 2 回合里自身的物理防御力与魔法防御力下降 25%【伤害倍率：1.25】 |
| 2 | 両手持ち | 剑、斧、枪、杖、刀、大剑系武器可以双手拿一把，武器攻击力变成原本的 2 倍 |
| 3 | 铁壁 | 在回合最初行动，让自身的物理防御力提升至 150%，持续 1 回合 |
| 4 | かばう | 当同伴 HP 低于 20% 受到单体物理攻击时，代其承受伤害 |
| 5 | 盾の心得 | 盾系防具的适应性变为 S |
| 6 | 盾攻击 | 装备了盾的时候才能使用，对单体目标进行物理攻击，自身物理防御力提升 25%，持续 2 回合【伤害倍率：1.0】（物理防御力上限为 150%） |
| 7 | 全力でかばう | 在回合最初行动，选择的同伴受到单体物理攻击时代其承受伤害，伤害减半 |
| 8 | 両手盾 | 可以让双手都能装备盾 |
| 9 | 骑士道精神 | 发动“かばう”、“全力でかばう”、“ホワイト骑士”、“立ちはだかる”技能守护同伴时，物理防御力提升 25%，持续 5 回合（物理防御力上限为 150%） |
| 10 | 超突进 | 将物理防御力 2 倍的数值转换为物理攻击力，发动不受物理防御力影响的特殊攻击【伤害倍率：1.0】 |
| 11 | 立ちはだかる | 在回合最初行动，任意同伴受到单体物理攻击时代其承受伤害，伤害减半 |

## 女武神（ヴァルキリー）

**解锁条件：** 第三章支线任务二选一 / 第五章获得

**职业特性“ソウルハント”：** 当同伴陷入战斗不能的状态时，物理攻击力与魔法攻击力各上升25%，持续5回合（物理攻击力、魔法攻击力的上限为150%）。

前作职业，以消耗BP进行攻击为主的职业。配合骑士的“両手持ち”可以发挥较高的威力，总体上来说没有特别亮眼的技能，表现上中规中矩。



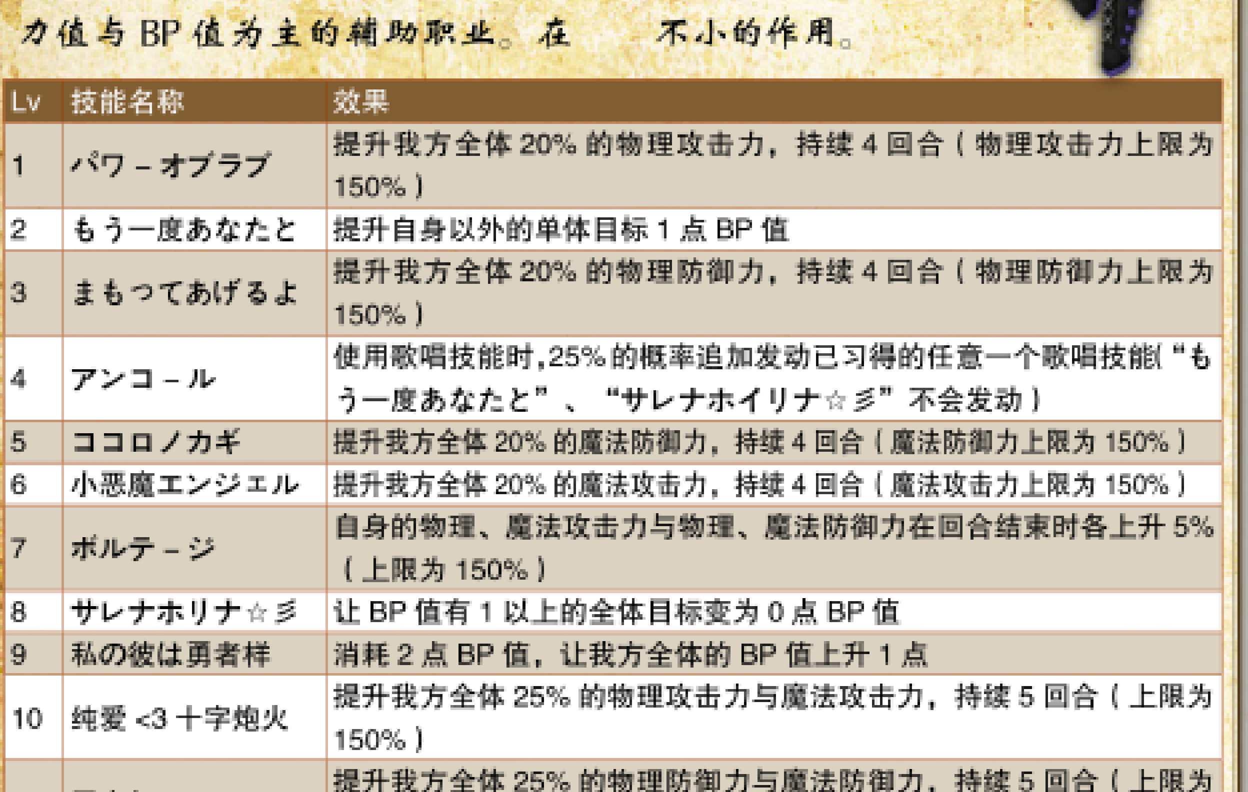
| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | クレセントムーン | 对敌全体发动物理攻击【伤害倍率：1.0】 |
| 2 | ジャンプ | 在回合最后跳出画面，下一回合对单体目标进行物理攻击，装备枪系武器时伤害变为1.5倍【伤害倍率：2.0】 |
| 3 | 枪の心得 | 枪系武器的适应性变为S |
| 4 | スピリットバリア | 消耗所受伤害量10%的MP，让自身所受伤害无效化，持续10回合 |
| 5 | ソウルハント | 当同伴陷入战斗不能的状态时，物理攻击力与魔法攻击力各上升25%，持续5回合（物理攻击力、魔法攻击力的上限为150%） |
| 6 | ソウルクラッシュ | 削减敌单体的MP值【伤害倍率：0.1】 |
| 7 | セレクション | 攻击目标即使Default，伤害也不会减少 |
| 8 | ハイジャンプ | 跳出画面，下一回合对单体目标进行物理攻击，装备枪系武器时伤害变为1.5倍【伤害倍率：3.0】 |
| 9 | BP消费技强化 | 消耗BP的技能增加1点消耗BP，伤害全部变为1.5倍 |
| 10 | スーパージャンプ | 跳出画面，2回合后对敌全体进行物理攻击，装备枪系武器时伤害变为1.5倍【伤害倍率：2.0】 |
| 11 | アクセラレート | “ジャンプ”系技能发动时，攻击时机缩短1回合 |

## 超级明星（スーパースター）

**解锁条件：** 第三章支线任务二选一 / 第五章获得

**职业特性“ボルテージ”：** 自身的物理、魔法攻击力与物理、魔法防御力在回合结束时各上升5%（上限为150%）

前作职业，以提升同伴们的能力值与BP值为主的辅助职业。在提升能力值的技能方面，拥有全体化效果的占星术师会更为优秀，因此这个职业还是用来提升同伴们的BP值为好。给我方输出要员提升BP值会起到不小的作用。



| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | パワーオブラブ | 提升我方全体20%的物理攻击力，持续4回合（物理攻击力上限为150%） |
| 2 | もう一度あなたと | 提升自身以外的单体目标1点BP值 |
| 3 | まもってあげるよ | 提升我方全体20%的物理防御力，持续4回合（物理防御力上限为150%） |
| 4 | アンコール | 使用歌唱技能时，25%的概率追加发动已习得的任意一个歌唱技能（“もう一度あなたと”、“サレナホイリナ☆彡”不会发动） |
| 5 | ココロノカギ | 提升我方全体20%的魔法防御力，持续4回合（魔法防御力上限为150%） |
| 6 | 小悪魔エンジェル | 提升我方全体20%的魔法攻击力，持续4回合（魔法攻击力上限为150%） |
| 7 | ボルテージ | 自身的物理、魔法攻击力与物理、魔法防御力在回合结束时各上升5%（上限为150%） |
| 8 | サレナホリナ☆彡 | 让BP值有1以上的全体目标变为0点BP值 |
| 9 | 私の彼は勇者样 | 消耗2点BP值，让我方全体的BP值上升1点 |
| 10 | 纯爱 <3 十字炮火 | 提升我方全体25%的物理攻击力与魔法攻击力，持续5回合（上限为150%） |
| 11 | 巨大船 | 提升我方全体25%的物理防御力与魔法防御力，持续5回合（上限为150%） |

## 时魔道士

**解锁条件：** 第三章支线任务二选一 / 第五章获得

**职业特性“タイムリープ”：** 当队伍全灭的时候，让队伍除SP以外的状态回复到战斗开始时的状态。即使有复数角色装备此技能，1场战斗里也只能发动1次。

前作职业，操控时间的辅助型职业。和黑魔道士的“何でも全体化”配合能发挥不错的效果，不过此职业的辅助效果和占星术师比起来还是略逊一筹。Lv6的时空魔法“メテオ”威力很高，只可惜MP消耗太严重。



| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 时空魔法 Lv1 | 能使用Lv1的时空魔法 |
| 2 | ストップ无效 | 战斗中不会陷入ストップ状态 |
| 3 | 时空魔法 Lv2 | 能使用Lv2的时空魔法 |
| 4 | スロウ反击 | 自身受到单体物理攻击时，有60%的概率让目标的行动速度下降50%（行动速度的下限为75%） |
| 5 | 时空魔法 Lv3 | 能使用Lv3的时空魔法 |
| 6 | タイムリープ | 当队伍全灭的时候，让队伍除SP以外的状态回复到战斗开始时的状态。即使有复数角色装备此技能，1场战斗里也只能发动1次 |
| 7 | 时空魔法 Lv4 | 能使用Lv4的时空魔法 |
| 8 | 时空魔法 Lv5 | 能使用Lv5的时空魔法 |
| 9 | 魔攻20%アップ | 魔法攻击力提升20% |
| 10 | 时空魔法 Lv6 | 能使用Lv6的时空魔法 |
| 11 | 时空魔法 Lv7 | 能使用Lv7的时空魔法 |

## 圣骑士

**解锁条件：** 第六章支线任务获得

**职业特性“BP上限アップ”：** BP值的上限提升1，BP能蓄到4。

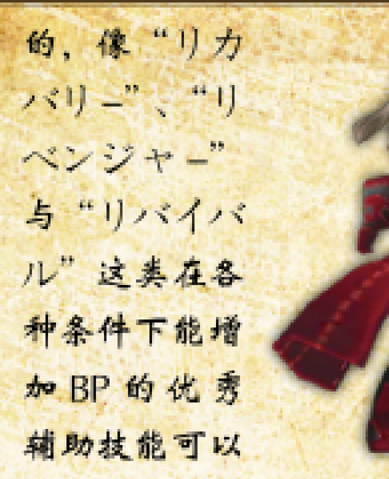
前作职业，是以加强防守积蓄BP，然后使出高伤害攻击为特色的职业。本身强度并不低，但是因为取得的时期实在太晚了，一般也不会当作主力来使用，其中辅助技能“リバーサル”相当优秀，无论任何职业都适用。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | ランパート | 给我方全体张开能防御一次物理攻击的屏障 |
| 2 | ジャイアントキル | 目标的BP越高，威力越大的单体物理攻击【伤害倍率：2.0～6.0】 |
| 3 | 魅了无效 | 战斗中不会陷入魅了状态 |
| 4 | シャインブラスト | 对目标释放无视其Default效果的特殊光属性物理攻击 |
| 5 | BP上限アップ | BP值的上限提升1，BP能蓄到4 |
| 6 | デスパレート | 进行自身物理防御力的值与物理攻击力相加的单体攻击，无视目标的物理防御力，但是该回合里自身物理防御力降到下限【伤害倍率：1.0】（物理防御力的下限为75%） |
| 7 | 大剑の心得 | 大剑系武器适应性变为S |
| 8 | リバーサル | Default中受到敌人攻击时BP值提升1 |
| 9 | ガードデフォルト | Default时减轻的伤害值变为75% |
| 10 | ヘブンズゲート | 从全体中随机选择目标，释放光属性攻击，自身的BP越高伤害越大【伤害倍率：0.05】（伤害根据自身BP值在1～99HIT之间变动） |
| 11 | ウエポンガード | 在装备武器的状态进行物理攻击的回合里，受到的伤害变为75% |

## 赤魔道士

**解锁条件：** 第一章支线任务二选一 / 第五章获得

**职业特性“リベンジャー”：** 25%的概率在受到伤害时提升1点BP，但是“毒”、“冻结”状态所造成的伤害不会诱发此技能。



前作职业，因为能同时使用白、黑魔法所以在早期是个很好用的职业，可是只能学习至Lv4的程度所以在后期的实用度大打折扣。不过本作里此职业作出的调整还是喜人的，像“リカバリー”、“リベンジャー”与“リバイバル”这类在各种条件下能增加BP的优秀辅助技能可以在较早时期学到，增加了实用性。虽然还是避免不了后期输出不足的短板，但是此职业的辅助技能还是值得拥有的。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 白黑魔 Lv1 | 能使用Lv1的白魔法与黑魔法 |
| 2 | 白黑魔 Lv2 | 能使用Lv2的白魔法与黑魔法 |
| 3 | ターンチェンジ | 成功回避敌方的物理攻击时增加1点BP |
| 4 | 白黑魔 Lv3 | 能使用Lv3的白魔法与黑魔法 |
| 5 | リカバリー | 陷入异常状态的时候增加1点BP |
| 6 | 白黑魔 Lv4 | 能使用Lv4的白魔法与黑魔法 |
| 7 | リベンジャー | 25%的概率在受到伤害时提升1点BP，但是“毒”、“冻结”状态所造成的伤害不会诱发此技能 |
| 8 | リバイバル | 自身HP低于20%时有75%的概率让BP增加2点，但是在使用会消耗自身HP的能力时不会诱发此技能 |
| 9 | ピンチに消费0 | 自身HP低于20%时消耗的MP会变成0 |
| 10 | オーバーリミット | 行动时的BP数值越低，魔法伤害会越高（BP0以上：无加成；BP-1：1.2倍；BP-2：1.3倍；BP-3：1.4倍；BP-4：1.5倍） |
| 11 | 连续魔 | 在使用魔法的时候，1次行动可以发动2次魔法（“ウォール”与“ミスト”不会诱发此技能） |

## 召唤士

解锁条件：第一章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“MP 转化”：受到攻击时回复 MP，回复量是受到伤害量的 5%。“毒”、“冻结”状态所造成的伤害不会诱发此技能。

前作职业，以华丽、高威力的召唤兽攻击为特点，消耗高的同时能对敌方全体造成高威力的伤害。然而并不是好用的职业，再加上召唤魔法需要跑到各地学习（后文会列出地点），挺麻烦的，推荐追求视觉效果的玩家使用。不过能习得的回复 MP 的支援类技能还是挺实用的。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 召唤魔法 Lv1 | 能使用 Lv1 的召唤魔法“フレ－スヴェルグ”与“デウスエクス” |
| 2 | 召唤魔法 Lv2 | 能使用 Lv2 的召唤魔法“ジウスドラの罪”与“プロメテウスの火” |
| 3 | 身代わり召唤 | 陷入战斗不能的状态时，会不消耗 MP 发动所习得的召唤魔法里随机一种，但是“毒”、“冻结”状态所造成的伤害致死时不会诱发此技能 |
| 4 | MP20% アップ | 最大 MP 值提升 20% |
| 5 | 召唤魔法 Lv3 | 能使用 Lv3 的召唤魔法“ギルタブリル”与“カリブディス” |
| 6 | MP 转化 | 受到攻击时回复 MP，回复量是受到伤害量的 5%。“毒”、“冻结”状态所造成的伤害不会诱发此技能 |
| 7 | ピンチに召唤 | 受到伤害陷入濒死状态时，会不消耗 MP 发动所习得的召唤魔法里随机一种，但是“毒”、“冻结”状态所造成的伤害不会诱发此技能 |
| 8 | 召唤魔法强化 | 召唤魔法的 MP 消耗变成 1.25 倍，伤害也变为 1.25 倍 |
| 9 | 召唤魔法 Lv4 | 能使用 Lv4 的召唤魔法“アマテラス”与“スサノオ” |
| 10 | 召唤ラッシュ | 战斗中使用召唤魔法时，每使用一次召唤魔法，伤害便会从 1.1 倍开始往上增加，即使不是同一种召唤魔法也能发挥此效果 |
| 11 | 召唤魔法 Lv5 | 让持有的召唤兽寄宿在自己身上，强化自身能力值 |

### 召唤兽・名刀取得地点

| 取得时间 | 地点 | 召唤兽 | 名刀 |
|---|---|---|---|
| 一章 | 魔王封印地下层的右端 | デウスエクス（雷属性召唤兽） | 野太刀 |
| 一章 | ナダラケス海蚀洞窟西部的右上 | ジウスドラの罪（水属性召唤兽） | 备前长船 |
| 二章 | 配水管东部的左下 | プロメテウスの火（火属性召唤兽） | 虎彻 |
| 三章 | 不死の塔 4F 的右上 | エタルニア东北的塔，从塔右侧的洞窟进去 | ギルタブリル（土属性召唤兽） |
| 三章 | グランシップ动力机关室 B29 的右下 | カリブディス（与咒の隐者对战） | 雷切 |
| 三章 | 乘坐飞空艇前往墓标の村右上，有一个被山包围的湖，在湖内下降，然后往下走到大船被卡住的路后放出小船继续前进，沙滩上岸后来到上面尽头会触发事件 | アマテラス（与光の隐者对战） | 无 |
| 五章 | ゼネオルシア灵庙北部的左上 | スサノオ（暗属性召唤兽） | 无 |

## 忍者

解锁条件：第二章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“二刀の心得”：装备上此技能后，即使装备复数武器也可以发挥武器 100% 的性能。

前作职业，以各种忍术为特色，攻击次数和回避率的增加都很有忍者的特点。不过此职业最核心的技能还是“二刀の心得”，当配合上战斧的“ホークアイ”、战车的“三刀流”还有剑圣的“行きがけの駄賃”等辅助技能时，普通攻击就能造成相当可怕的输出，再装上战斧的职业技能“精灵技”就能对应各种敌人的防御手段，可以说是本作最强的物理输出职业之一了。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 疾风迅雷 | 能在回合最初进行单体攻击【伤害倍率：1.0】 |
| 2 | 混乱无效 | 战斗中不会陷入混乱状态 |
| 3 | 瞬身之术 | 让自身的回避率提升至 150%，持续 6 回合 |
| 4 | 光阴流水 | 在回避物理攻击时采取单体的反击行动【伤害倍率：1.0】 |
| 5 | 二刀の心得 | 装备上此技能后，即使装备复数武器也可以发挥武器 100% 的性能 |
| 6 | 空蝉之术 | 让自身能回避一次物理攻击 |
| 7 | 起死回生 | 在回避了物理攻击的 3 回合中，物理攻击力与魔法攻击力各自提升 25%（物理攻击力与魔法攻击力的上限为 150%） |
| 8 | 一气呵成 | 自身的攻击次数增加 100%，持续 1 回合（攻击次数的上限为 200%） |
| 9 | 傀儡之术 | 在回合最初发动，在使用此技能的回合里，变成被敌方单体攻击选为目标的我方角色 |
| 10 | 万手沙华 | 攻击次数的上限从 16 次增加至 32 次 |
| 11 | 诸行无常 | 让目标的能力值提升 / 下降效果逆转，持续 4 回合。在起效期间再次使用的话持续回合增加 4 回合（必杀技 BGM、狂战士、架势的加成效果不受影响；效果的上限为 150%，下限为 75%） |

## 商人

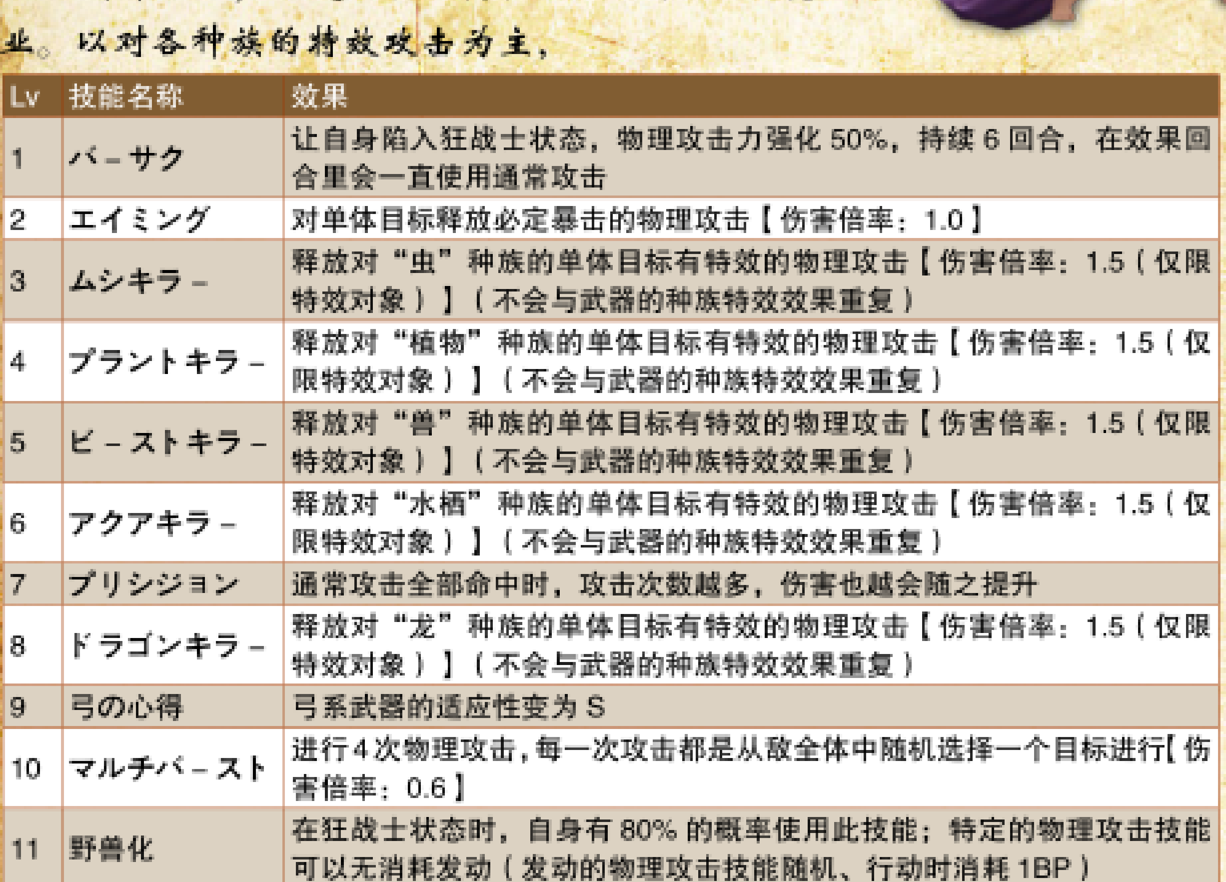
解锁条件：第二章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“入手金额アップ”：战斗后获得的金额变为 1.5 倍。此效果可以和装备品的效果叠加，但是复数角色装备此技能时效果并不会叠加。

前作职业，因为是商人，所以技能方面几乎都牵扯到金钱。“入手金额アップ”是相当不错的技能，能很大程度上缓解队伍里经济拮据的状况，除此之外 Lv.8 能习得的“BPドリンク”也非常实用。花钱买行动回合，还能花钱买胜利，完美诠释什么叫有钱，任性。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | エンジェルマネ－ | 消耗目标等级 ×50 的金钱，提升目标的暴击率 300%，持续 4 回合（暴击率的上限为 500%） |
| 2 | ホワイト骑士 | 在自身 HP 低于 20% 时，受到单体物理攻击的情况下让 HP 更多的同伴保护自己 |
| 3 | ドラッグデリバリ | 购买回复药给单体目标使用，回复药的种类可在选择此技能后挑选（购买道具需要金钱） |
| 4 | リップオフ | 把身上可消耗的道具卖给敌人，成功的话可取得该道具贩卖值的 2.4 倍金额（贩卖成功率根据道具不同而改变） |
| 5 | 入手金额アップ | 战斗后获得的金额变为 1.5 倍。此效果可以和装备品的效果叠加，但是复数角色装备此技能时效果并不会叠加 |
| 6 | リスクヘッジ | 消耗自身受到的伤害值一半的金钱，让伤害减半，持续 5 回合 |
| 7 | テイクオ－バ－ | 消耗自身等级 ×50 的金钱，给予目标等同金额数量的伤害 |
| 8 | BPドリンク | 购买 BP 回复药给单体目标使用，BP 回复药的种类可在选择此技能后挑选（BP 回复药根据种类不同，购买金额也不同） |
| 9 | ダ－クカルテル | 回复敌单体 HP，获得等同回复量的金钱（因此技能的效果而获得的金钱，一场战斗最大上限为 99999） |
| 10 | アクイジション | 消耗金钱贿赂全体敌人，让战斗结束（战斗胜利时奖励的金钱、经验值、JP、道具都能正常获得） |
| 11 | インシュアランス | 因敌人攻击而受到伤害时，获得伤害量一半的金钱（因此技能的效果而获得的金钱，一场战斗最大上限为 99999） |

## 猎人（狩人）



解锁条件：第二章支线任务二选一 / 第五章获得

职业特性“プリシジョン”：通常攻击全部命中时，攻击次数越多，伤害也越会随之提升。

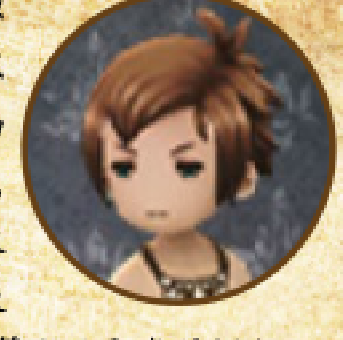
前作职业，强大的物理输出职业。以对各种族的特效攻击为主，能制定不错的针对战术。和战斧的技能配合可以发挥出更强的实力，同时因经常以普通攻击为主，所以与剑圣的“行きがけの駄賃”技能相性也不错。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | バ－サク | 让自身陷入狂战士状态，物理攻击力强化 50%，持续 6 回合，在效果回合里会一直使用通常攻击 |
| 2 | エイミング | 对单体目标释放必定暴击的物理攻击【伤害倍率：1.0】 |
| 3 | ムシキラ－ | 释放对“虫”种族的单体目标有特效的物理攻击【伤害倍率：1.5（仅限特效对象）】（不会与武器的种族特效效果重复） |
| 4 | プラントキラ－ | 释放对“植物”种族的单体目标有特效的物理攻击【伤害倍率：1.5（仅限特效对象）】（不会与武器的种族特效效果重复） |
| 5 | ビ－ストキラ－ | 释放对“兽”种族的单体目标有特效的物理攻击【伤害倍率：1.5（仅限特效对象）】（不会与武器的种族特效效果重复） |
| 6 | アクアキラ－ | 释放对“水栖”种族的单体目标有特效的物理攻击【伤害倍率：1.5（仅限特效对象）】（不会与武器的种族特效效果重复） |
| 7 | プリシジョン | 通常攻击全部命中时，攻击次数越多，伤害也越会随之提升 |
| 8 | ドラゴンキラ－ | 释放对“龙”种族的单体目标有特效的物理攻击【伤害倍率：1.5（仅限特效对象）】（不会与武器的种族特效效果重复） |
| 9 | 弓の心得 | 弓系武器的适应性变为 S |
| 10 | マルチバ－スト | 进行 4 次物理攻击，每一次攻击都是从敌全体中随机选择一个目标进行【伤害倍率：0.6】 |
| 11 | 野兽化 | 在狂战士状态时，自身有 80% 的概率使用此技能；特定的物理攻击技能可以无消耗发动（发动的物理攻击技能随机、行动时消耗 1BP） |

## 武僧（モンク）

解锁条件：第三章支线任务二选一 / 第五章获得

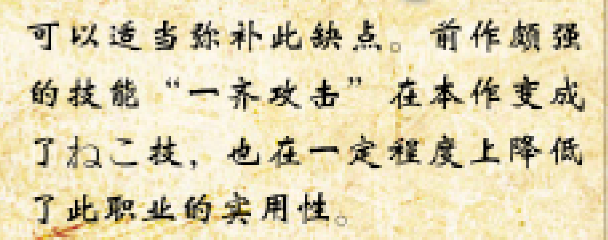
职业特性“格斗の心得”：拳套系武器的适应性变为 S。两手都是空手状态时，物理攻击力加上等级 ×2 的数值



前作职业，在前作里已是挺强的物理输出系职业，本作威力并没有下降，但是地位有被战斧等职业取代的倾向。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 刚击 | 对单体目标释放强力的物理攻击，命中率 50%【伤害倍率：2.0】 |
| 2 | 麻痹无效 | 战斗中不会陷入麻痹状态 |
| 3 | 内丹 | 回复自身的毒、暗暗、沉默、恐怖、混乱状态 |
| 4 | 练气 | 提升自身 25% 的物理攻击力，持续 2 回合；但是有 25% 的概率失败，失败时自身受到最大 HP 值 20% 的伤害（物理攻击力的上限为 150%） |
| 5 | 格斗の心得 | 拳套系武器的适应性变为 S。两手都是空手状态时，物理攻击力加上等级 ×2 的数值 |
| 6 | 卧龙 | 在回合最后行动，对单体目标释放强力的物理攻击【伤害倍率：1.25】 |
| 7 | 气功波 | 对单体目标释放无视其 Default 效果的特殊物理攻击【伤害倍率：1.25】 |
| 8 | 点穴 | 对单体目标释放无视其物理防御力的特殊物理攻击【伤害倍率：2.0】 |
| 9 | 凤凰翔 | 让自身的 HP 减到 1，给予单体目标与减少的 HP 量相等的伤害 |
| 10 | 天衣无缝 | 全身什么都没有装备的时候，物理攻击力提升 100% |
| 11 | 勇气玉 | 消耗自己以外的同伴们 1 点 BP 值，对敌全体释放强力的物理攻击【伤害倍率：4.0】 |

## 海贼



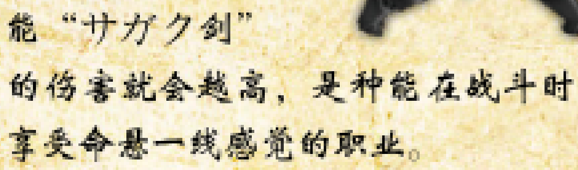
**解锁条件：**第三章支线任务二选一 / 第五章获得

**职业特性“火事场力”：**当受到伤害使自身 HP 低于 20% 时，物理攻击力与物理防御力各提升 50%，持续 5 回合（上限为 150%）。

前作职业，简单粗暴的物理输出系职业，以下降敌人的能力值与各种攻击技能作为特色。斧系武器本身的命中率比较低，所以攻击偏向使用技能来战斗，当然配合上战斧的“ホークアイ”便可以适当弥补此缺点。前作颇强的技能“一齐攻击”在本作变成了ねこ技，也在一定程度上降低了此职业的实用性。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 倍击 | 对单体目标进行物理攻击【伤害倍率：2.0】 |
| 2 | 挑发 | 让敌人对自己的仇恨值提升至最大，容易被敌人瞄准 |
| 3 | 甲罗割り | 对单体目标进行物理攻击，命中时目标的物理防御力下降 25%，持续 4 回合【伤害倍率：1.0】（物理防御力的下限为 75%） |
| 4 | 鳞剥ぎ | 对单体目标进行物理攻击，命中时目标的魔法防御力下降 25%，持续 4 回合【伤害倍率：1.0】（魔法防御力的下限为 75%） |
| 5 | すね砕き | 对单体目标进行物理攻击，命中时目标的行动速度下降 25%，持续 4 回合【伤害倍率：1.0】（行动速度的下限为 75%） |
| 6 | 火事场力 | 当受到伤害使自身 HP 低于 20% 时，物理攻击力与物理防御力各提升 50%，持续 5 回合（上限为 150%） |
| 7 | 牙折り | 对单体目标进行物理攻击，命中时目标的物理攻击力下降 25%，持续 4 回合【伤害倍率：1.0】（物理攻击力的下限为 75%） |
| 8 | 脑天落とし | 对单体目标进行物理攻击，命中时目标的魔法攻击力下降 25%，持续 4 回合【伤害倍率：1.0】（魔法攻击力的下限为 75%） |
| 9 | 斧の心得 | 斧系武器的适应性变为 S |
| 10 | 倍々击 | 对单体目标进行物理攻击【伤害倍率：4.0】 |
| 11 | 荒くれ者 | 敌人每有一种能力值下降的效果，给予的伤害提升 10% |

## 暗黑骑士



**解锁条件：**第三章支线任务二选一 / 第五章获得

**职业特性“逆境”：**当自身累积了超过最大 HP 值 25% 的伤害时，自身的物理、魔法攻击力，物理、魔法防御力各上升 10%，持续 3 回合（上限为 150%）。

前作职业，是以消耗自己的 HP 来换取高伤害作为特色的职业。当自己 HP 越低的时候，技能“サガク剑”的伤害就会越高，是种能在战斗时享受命悬一线感觉的职业。

| Lv | 技能名称 | 效果 |
|---|---|---|
| 1 | 暗黑 | 消耗最大 HP 值的 20%，向单体目标释放暗属性的物理攻击【伤害倍率：1.25】 |
| 2 | 暗暗无效 | 战斗中不会陷入黑暗状态 |
| 3 | 逆境 | 当自身累积了超过最大 HP 值 25% 的伤害时，自身的物理、魔法攻击力，物理、魔法防御力各上升 10%，持续 3 回合（上限为 150%） |
| 4 | 道连れ | 自身陷入战斗不能的状态时，给予敌全体 4 倍普通攻击的伤害，“毒”、“冻结”状态所造成的伤害致死时不会诱发此技能 |
| 5 | サガク剑 | 给予单体目标与自身的 HP 减少量相等的伤害 |
| 6 | 漆黑 | 消耗最大 HP 值的 30%，向敌全体释放暗属性的物理攻击【伤害倍率：1.5】 |
| 7 | 魔力吸收 | 在回合最初行动，无效化自身受到的魔法攻击伤害，自身 MP 回复所受魔法攻击的消耗 MP 量（部分魔法不能吸收） |
| 8 | 暗黑星云 | 消耗最大HP值的20%的，向敌我方全体释放暗属性的物理攻击【伤害倍率：4.0】 |
| 9 | 死中活 | 让自身的物理、魔法攻击力，物理、魔法防御力各上升 50%，成为死亡宣告状态，5 回合后战斗不能（上限为 150%） |
| 10 | 暴走 | 在自身 HP 降到 1 之前都会持续使用“暗黑”，每一次攻击都是从敌全体中随机选择一个目标进行 |
| 11 | 暗黑・灾 | 消耗最大 HP 值的 30%，向单体目标释放暗属性的物理攻击，目标的 BP 越少伤害越高【伤害倍率：1.25 ~ 6.25】 |




注：①以下流程攻略以普通（ノーマル）难度为标准。
②流程攻略里插入的地图表格是指该地图内能获得的物品。

## 序章 我ら三銃士！その名にかけて、お前を討つ！

游戏一开始就是进入战斗，是必输的不用在意，待主人公ユウ醒来后正式开始流程。前往大圣堂里面发生剧情，ジャン和ニコライ加入队伍，然后返回ゼネオルシア邸与管家对话，取得 U の手帐，剧情后从ガテラティオの街出去世界地图，前往巡教の森，在下屏幕左方的触摸菜单里可以查看新手教学任务（チュートリアルクエスト）。

注：在习得素颜（すっぴん）的“だうじんぐ”技能后就能在下屏幕右下方查看到该区域未取得的宝箱数量。

进入森林会发生剧情，然后一边收集地图的物品一边前往最深处吧，来到森林南西部后触发 BOSS 战，基本上等于教学关让玩家熟悉 Brave 与 Default 的战斗系统，在触发 BOSS 战前别忘了跟冒险者对话选择“セーブ”进行存档喔。

### ガテラティオの街

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 目覚まし | ゼネオルシア邸 | 2F 书桌处 |
| 100 ピーク | ゼネオルシア邸 | 1F 楼梯左边 |
| どくけし | 城镇地图 | 停船处 |
| バッカスの酒 | 城镇地图 | 城镇中间左边路的尽头（存档点那条路） |
| ポーション | 城镇地图 | 道具屋前站着的黑衣男附近 |
| フェニックスの尾 | 大圣堂 | 碎裂的大玻璃处左边 |
| 杖 | 大圣堂 | 左边的椅子上 |

### BOSS トロル

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| トロル | 200 | 光 | 人型 |

战斗开始时按照教学，全员选择 Default 指令来防御 BOSS 的连续攻击。此时 BOSS 的 BP 就会变成负数陷入不能行动的状态，玩家就可以趁这个机会对 BOSS 尽情发动攻击了，当 BOSS 的 BP 恢复到 0 的时候我方便再度进行 Default，然后重复上述过程即可轻松结束战斗。通过此战玩家也可以明白这样的行动方式便是 Brave 与 Default 系统的基本。

战胜 BOSS 后发生剧情，然后前往南东部和骑士团的人对话便会触发事件。ジャン与ニコライ离队，然后前往南西部与ジャン对话，跳河剧情过后由西侧出口离开森林。返回ガテラティオの街后发现被帝国军袭击，前往大圣堂，ニコライ光荣退役，剧情过后再次前往巡教の森，下屏幕右方触摸菜单开启，可以使用自动战斗。由于此时我方队伍只有一个人，因此需要充分准备好补给品，所幸这里的敌人也会掉落补血药，因此也不是那么虚，记得装备上之前两名队友的遗留装备。路上的小怪如果只有单只的话大可透支 BP 来攻击，来到南东部的野营地休息，记得存档，然后出现喜闻乐见的鬼怪剧情，因为很多路都被鬼火给挡住了，所以老老实实前往南西部调查掉在地上的娃娃便会触发剧情战。这次战斗因为ユウ已经吓得直不起腰所以是无法行动的，大约 2 回合后发生剧情，前作角色イデア前来助阵，这时候真正的 BOSS 战才开始，战胜后取得魔女（ウイザード）职业。

### BOSS アヤメ

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| アヤメ | 700 | 无 | 人型 |

アヤメ会使用“ウォール”来用魔法攻击反弹我方的物理攻击，在此技能起效 3 回合时间里我方选择 Default 为好，等效果时间结束后马上释放 BP 来攻击，重复以上步骤并注意回复便能轻松解决 BOSS。

打完BOSS后发生剧情，然后返回南东部往右侧走来到东侧出口，队伍可挑一人转职成魔女职业，那么路上的小兵完全就是小菜一碟了，收集完物品后走出森林发生剧情。来到世界地图后菜单下屏幕就会开启アニエス指路功能，迷路的话可以询问她，有时候还会出现有趣的小对话。然后前往东北方的エタルニアの街，记得在城镇里面补给一下，去魔法店买些书籍供魔女使用。接着前往中央医疗塔和里面身材高大的大叔搭话，得知可以让前作主角ティズ苏醒，剧情后从城镇左侧的出口出去，谈话后前往墓标の村。休息时在村里发生飞船坠落的剧情，前去察看后发现里面居然有个女孩子，出船去黄色感叹号处采花，然后再返回船内交给不明女子，女子醒来后居然是说英文的（发音好标准啊），自称マグノリア，剧情过后マグノリア加入队伍，月面基地复兴系统开启。

### 巡教の森

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| ポーション | 西侧出口 | 掉落物 |
| どくけし | 西侧出口 | 掉落物 |
| エーテル | 西侧出口 | 从南西部过来的宝箱 |
| 目药 | 南西部 | 宝箱 |
| 100ピーク | 南西部 | 掉落物 |
| やまびこ草 | 南西部 | 掉落物 |
| 目覚まし | 南东部 | 宝箱 |
| フェニックスの尾 | 南东部 | 宝箱 |
| 150ピーク | 南东部 | 宝箱 |
| ラウンドシールド | 南东部 | 宝箱 |
| 目覚まし | 北西部 | 宝箱 |
| 200ピーク | 北西部 | 宝箱 |
| どくけし | 北西部 | 掉落物 |
| 樫の棒 | 北西部 | 从北东部过来的宝箱 |
| 180ピーク | 北东部 | 宝箱 |
| テレポストーン | 北东部 | 掉落物 |
| フェニックスの尾 | 北东部 | 宝箱 |
| どくけし | 东侧出口 | 掉落物 |
| ポーション | 东侧出口 | 掉落物 |
| 120ピーク | 东侧出口 | 宝箱 |
| バレルヘルム | 东侧出口 | 宝箱 |

### エタルニアの街

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| バッカスの酒 | 城镇地图 | 武器店后方 |
| 手袋 | 城镇地图 | 最右侧的民家里 |
| バッカスの酒 | 中央医疗塔 | 右侧通路深处 |
| 安息香 | 中央医疗塔 | 病室的床头处 |

### 墓标の村

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| フェニックスの尾 | 村地图 | 中央偏左的墓标前 |
| やまびこ草 | 村地图 | 右边深处的墓标 |
| ハイポーション | 飞空艇内部 | 左侧的墙 |
| エーテル | 飞空艇内部 | 右侧的墙 |

出村后前往西北部的冰结洞，Bravely Second系统开启，路上要注意有会反射魔法攻击的小怪，往深处前进到达西部会触发BOSS战，战胜后取得战车（チャリオット）职业。

### BOSS クー・フーリン、アヤメ

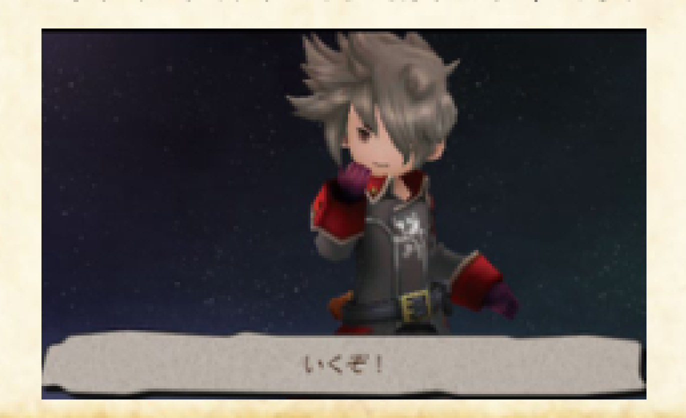
| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| クー・フーリン | 1500 | 雷 | 人型 |
| アヤメ | 800 | 无 | 人型 |

对付アヤメ的打法和上一场相同，在她的反弹魔法起效时间里可用物理攻击对付另外一个不会反弹的目标，在エタルニアの街购买了雷属性精灵魔法的话便能更快速地收拾クー・フーリン。クー・フーリン倒下后アヤメ的状态有所提升，但并不会构成太大威胁。

### 冰结洞

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 目药 | 东部 | 宝箱 |
| ポーション | 东部 | 掉落物 |
| ラウンドシールド | 东部 | 宝箱 |
| どくけし | 东部 | 掉落物 |
| 300ピーク | 西部 | 掉落物 |
| 万能药 | 西部 | 宝箱 |
| エーテル | 西部 | 宝箱 |

胜利后离开冰结洞，必杀技系统开启，前往公国军总司令部。进入1F后去右侧的白魔道循环プラント调查装置触发剧情，然后出房间前往右下角调查通风口来到イデア的房间，剧情后出现特殊的故事演出，在マグノリア呼唤你的时候抬起机子往右上方向看着她即可，剧情结束后ティズ加入队伍，记得给ティズ戴上装备。再度返回イデア的房间出房时会触发ティズ的特殊能力，自由调整遇敌率，在下屏幕右方的触摸菜单可以




选择，也可以按R键开启，同时开启连续机会系统。前往总司令部最上层会触发BOSS战，途中的小兵大多弱雷，可以趁此机会练练新取得的战车职业。

### BOSS ジャン、ニコライ

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ジャン | 2000 | 无 | 人型 |
| ニコライ | 1500 | 无 | 人型 |

当ジャン的HP被打成0时ニコライ会作为增援出现，而且会给ジャン回满HP。当ジャン使用“烈火のウルフ”时攻击力会增强，我方的血量要保持好，防止他一击秒杀。ジャン会使用攻击后转变架势的技能，当他转换为防御架势的时候我方物理攻击的效果就会变得很差，这时候就选择Default为好。ジャン血量降到一定程度时，便会在使用攻击架势后Default，然后下一回合他便会释放BP使用连续攻击，需要注意。第一次打倒ジャン后ニコライ便会出场，此时就是对付2个BOSS，ニコライ的魔防较高，用物理攻击对付为好，他在血量较低时便会使用回复魔法，所以等他血量掉得差不多后释放BP一口气打倒是最效率的。抢先收拾掉ニコライ后，ジャン用第一战时同样方式料理即可。

战胜BOSS后获得击剑手（フェンサー）与主教（ビショップ）职业，出现浮游城飞走的剧情后本章结束。

### 公国军总司令部

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| （现在还不能取得） | 48F | 上锁宝箱 |
| ラウンドシールド | 48F | 宝箱 |
| やまびこ草 | 48F | 掉落物 |
| ラメラーアーマー | 48F | 从49F下来的宝箱 |
| テレポストーン | 47F | 掉落物 |
| ミトン | 47F | 宝箱 |
| 500ピーク | 47F | 掉落物 |
| バレルヘルム | 47F | 掉落物 |
| メイジマッシャー | 47F | 隐藏宝箱，从地图中央直往下走有隐藏通路，尽头就能取得 |
| エーテル | 49F | 宝箱 |
| 300ピーク | 49F | 掉落物 |

## 第一章 つまり、オレ达の使命とは－

开场剧情过后前往ガテラティオの街的停船处，与船头那边的人说话就会发生剧情。在大圣堂和中间的骑士搭话后发生剧情，然后返回ゼネオルシア邸。经过一晚后前往停船处与カミイズミ对话，然后入手橹船，不过只能在浅海处移动，上下船需要在沙滩进行，或者直接进城镇。往エタルニア大陆的南西方向前进，发生剧情后在ナダラケス大陆登陆，前往学园都市イスタンタール，进入イスタンタール后发生剧情，然后前往左上的学生宿舍。出宿舍后在城镇的桥那里发生剧情，然后前往右边的学塔，剧情后回到城镇中央会解锁カプカプメーカー系统。

注：カプカプメーカー在下屏左菜单可以打开，基本上来说是个放置Play然后额外赚取“カプ”货币的系统，闲来无事的时候可以打开该菜单让四人制作布偶赚外快。不过初期カプ能转换成金钱的倍率十分低，比如换钱等级只有1时，一万カプ只能换1元现金。




### イスタンタール

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| エーテル | 城镇地图 | 南侧入口附近的长椅上 |
| フェニックスの尾 | 城镇地图 | 学生宿舍的门左边 |
| 200ピーク | 城镇地图 | 武器店右边的指路牌上 |
| 目覚まし | 学生宿舍 | 左下角左边的床上 |
| やまびこ草 | 学生宿舍 | 暖炉左侧的书架上 |
| ハイポーション | 学塔 | 植物附近的右下方突出处 |
| バッカスの酒 | 学塔 | 在大门里面的讲桌上，触发会见ノルゼン教授的剧情后才可以取得 |

此时城镇地图会出现一只粉色的小猪，和它对话可以随意传送到之前去过的城镇。从**イスタンタ－ル**南侧的出口出城，然后去沙滩坐船往大地图西北处的三日月型岛进发。注意在前往三日月型岛前的时间点可以触发支线任务，攻略会在后文解释。进入魔王封印地后前往最下层就会发生BOSS战，注意路上的小兵会使用让队伍陷入“沉默”与“恐怖”异常状态的招式。

### BOSS 第五天魔王・云丹

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| 第五天魔王・云丹 | 5000 | 光 | 虫 |

它最麻烦的地方在于会释放附加“暗黑”状态的全体攻击魔法，因此为了应对这招，需要让物理攻击要员佩戴上银缘メガネ。BOSS还会使用能复制出一个我方队员影子的招式，影子会在被复制的队员行动的时候进行攻击，觉得撑不住的话可以让被复制的队员进行Default抑制影子的行动。若是练过“战车”这个职业的话可以装备上先前在迷宫捡到的ミスリルの弓，能给BOSS造成不错的伤害。

### 魔王封印地

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 安息香 | 上层 | 宝箱 |
| 400ピ－ク | 上层 | 宝箱 |
| フェニックスの尾 | 上层 | 掉落物 |
| ミスリルの弓 | 上层 | 从中层上来的宝箱 |
| 安らぎの指轮 | 上层 | 从下层上来的宝箱 |
| エ－テル | 中层 | 宝箱 |
| 天狗の欠伸 | 中层 | 宝箱 |
| ハイポ－ション | 中层 | 掉落物 |
| （现在还不能取得） | 中层 | 上锁宝箱 |
| 500ピ－ク | 下层 | 宝箱 |
| 目覚まし | 下层 | 宝箱 |
| 350ピ－ク | 下层 | 宝箱 |
| やまびこ草 | 下层 | 掉落物 |
| テレポスト－ン | 下层 | 掉落物 |

BOSS战完后返回**イスタンタ－ル**，确认到浮游城的位置后从北侧出口出城前往**ラクリ－カ**，但是被沙暴阻挡，无奈之下众人决定返回**イスタンタ－ル**寻找停止沙暴的方法。回城后与武器店旁边的胖子对话发生剧情，然后前往学塔触发剧情，得知无法进去会见教授的众人决定等到夜晚再偷偷潜入研究室，要让时间转到夜晚只需要走出去大地图稍微放置一下即可。等到夜晚再次进城前往学塔后会发现守门的已经不在了，进去后可以见到ノルゼン教授，因为搭话后会发生BOSS战所以记得先出去存档。

### BOSS ノルゼン

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ノルゼン | 5000 | 无 | 人型 |

教授作为占星术师，除了能用反射各种属性攻击的招式外还会使用强化自身各项力量的辅助法术使得普通攻击和全体攻击魔法的伤害都比较高，防御力较低的同伴可能会被一招秒杀。打他并没有特别取巧的方法，留意他有没有处于反射属性的状态，老老实实积蓄BP点然后攻击即可。

打完BOSS后可以触发支线任务，同样在后文讲解。可以先去**ラクリ－カ**一趟更新下装备与魔法书，然后出**ラクリ－カ**往南走，途中经过风之神殿，不过现在进不去里面，继续往南来到**ナダラケス**海蚀洞。此迷宫里有解谜性质的机关，当然难度不高，只要调查有颜色的水晶就可以让相应颜色的大石头上下移动做出通路。西部地图上方那个宝箱需要先去地图左上角的红色水晶那里降下红色大石头后才能取得。中央部的地图要先打开中间的红色水晶机关，让红色大石头下降后再进入里面的通道，打开绿色水晶机关让绿色大石头升上去，然后原路返回触动红色水晶机关重新让红色大石头升上去，这样通往东部的石桥就架好了，前往东部。先打开绿色水晶机关去开宝箱，拿完后别忘了去右下那里也把宝箱开掉，然后再让绿色大石头下降，去左上角打开红色水晶机关让红色大石头下降把左下的宝箱也开掉。这个宝箱那条路的上方有蓝色水晶机关，调查后通往BOSS的路便会打开，在存档点存好档后准备BOSS战吧！

### BOSS ミネット、ビスマルク

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ミネット | 7000 | 水 | 人型 |
| ビスマルク | 5000 | 火 | 兽 |

ビスマルク的攻击力较高，而且会使用“丸かじり”技能，虽然此技能命中率较低，但是一旦命中的话会直接使目标的HP变为1，是个挺有威胁力的技能，因此率先瞄准ビスマルク进行集火为妙。ミネット本身伤害不高，但是会使用全体催眠技能，可以装备上饰品“洗濯ばさみ”，其余便没什么难点了，瞄准BOSS们的弱点属性进攻即可。

### ナダラケス海蚀洞

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| ホワイトケ－プ | 西部 | 宝箱 |
| 南极の风 | 西部 | 宝箱 |
| ハイポ－ション | 西部 | 掉落物 |
| （现在还不能取得） | 中央部 | 上锁宝箱 |
| エ－テル | 中央部 | 宝箱 |
| 500ピ－ク | 中央部 | 宝箱 |
| 大地のドラム | 中央部 | 宝箱 |
| フェニックスの尾 | 中央部 | 掉落物 |
| テレポスト－ン | 东部 | 掉落物 |
| ツヴァイハンダ－ | 东部 | 宝箱 |
| 800ピ－ク | 东部 | 宝箱 |
| 盗贼の小手 | 东部 | 宝箱 |
| 万能药 | 东部 | 宝箱 |

打完BOSS后获得猫使（ねこ使い）的职业，此时可以听懂猫的语言了。然后关键道具罗盘针被抢走，为了追上敌人而重新返回**ラクリ－カ**，进入大风车工区。要在3F打开电梯两边的开关才能让中间的电梯运作，需要2F和3F之间不断上下楼梯才能走到目的地，不过每个楼梯都尝试上去总能找到路的，顺便还能回收宝箱。两个开关都开启后来到存档点前触发剧情，此时走到电梯门口就会发生BOSS战。



### BOSS アンフィスバエナ×2

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| アンフィスバエナ | 5000 | 水 | 龙 |

麻烦点较多的BOSS。其中开场面向玩家右边的那个头弱物理攻击，左边那个头弱魔法攻击，如果用错属性，那么BOSS就会吸收掉攻击伤害回复HP。BOSS会使用全体吐毒的技能，最好装备上让毒无效化的饰品。当打到一定程度时BOSS可能会转圈圈，这样两个头的位置就会调转，此时千万注意不要打错对应的攻击，如果不放心的话玩家可以使用素颜的“しらべる”技能确认哪个头弱哪种攻击。打倒其中一个头时，如果2回合内没有消灭掉另外一个头，那么原本死掉的头就会以25%HP的状态再生，所以把两边的头都打到差不多血量后再一起消灭方为良策。

BOSS战结束后坐电梯上去，往左边走发生剧情后第一章结束。

### ラクリ－カ

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 天狗の欠伸 | 城镇地图 | 王宫入口右下楼梯处 |
| ハイポ－ション | 城镇地图 | 通过大风车工区，通路的最左侧，要进入第2章后才能取得 |
| 金の砂时计 | 动力推进本部 | 右边的书架 |
| 射时计 | ラクリ－カ王宫 | 王座处 |
| 蜘蛛の糸 | ラクリ－カ王宫 | 2F最深处，从大风车工区那边过来可以入手 |

### 大风车工区

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| ゼウスの怒り | 2F | 宝箱 |
| テレポスト－ン | 2F | 掉落物 |
| カレッジリング | 2F | 地图下方隐藏通路处的宝箱 |
| （现在还不能取得） | 2F | 地图下方隐藏通路处的上锁宝箱 |
| 万能药 | 2F | 宝箱 |
| 怪鸟のささみ | 3F | 掉落物 |
| 800ピ－ク | 3F | 掉落物 |

## 支线任务（第一章）

### 赤魔道士 / 盗贼

本章开始可以完成能获得前作旧职业的支线任务。第一个支线任务在主线发展到**イスタンタ－ル**前往三日月型岛时可以完成，从**イスタンタ－ル**北侧的出口出去前往蓝色感叹号处触发支线任务。剧情后返回**イスタンタ－ル**，右侧学塔前发生剧情，然后前往学塔处，剧情后再次前往沙漠，事件后前往北方的洞窟，**ナダラケス**遗迹。遗迹里头的墙壁存在机关，要是有素颜的“けんけんぱ”技能便可以无效化这里的机关陷阱。到达遗迹B2层最右边的房间里调查椅子就可以去到遗迹最深部。在最深部发生剧情，此时可以选择与**ジャッカル**或**ディロ－ザ**任何一方发生战斗，选择与**ジャッカル**战斗的话胜利后可以获得盗贼（シ－フ）职业，选择与**ディロ－ザ**战斗胜利后可获得赤魔道士的职业。在这里没有获得的职业只能在第



五章后获得了，所以需要慎重选择，笔者在这里推荐取得兼备攻击与辅助能力的赤魔道士，因为这个职业越到后期用处就越小，不如早点取得好好利用。至于盗贼的话如果早期不愁钱财其实没必要使用，毕竟偷盗系技能对于通关来说并非很有价值，虽然能从配信的魔王身上偷到很多好东西，但那已经是后期的事了，大家也可以参考前文的职业技能列表来进行取舍。

### BOSS ディロ-ザ、魔法学园女学生

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ディロ－ザ | 3000 | 无 | 人型 |
| 魔法学园女学生 | 950 | 无 | 人型 |

ディロ－ザ在受到攻击的时候有一定概率回复BP，而他身边的杂兵女学生也会攻击他帮助他回复BP。当ディロ－ザ的BP在+1以上的情况下便会使用Brave进行连续3回的行动，此时记得使用Default进行防御积蓄自身BP。因为BOSS的魔法攻击伤害较高，所以记得在战前换上魔防较高的装备。

### BOSS ジャッカル、ジャッカル自警团 ×2

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ジャッカル | 3000 | 无 | 人型 |
| ジャッカル自警团 | 950 | 雷 | 人型 |

ジャッカル身边的自警团弱雷，所以使用精灵魔法的ライトニング可以轻松打倒。因为BOSS本身回避率较高，所以使用魔法或是弓的攻击会比较起效。ジャッカル比ディロ－ザ更喜欢使用连续攻击，注重用Default等待机会来反击较好。

### ナダラケス遗迹

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 目药 | 1F | 宝箱 |
| 200ビ－ク | 1F | 掉落物 |
| 1ビ－ク | 1F | 宝箱 |
| カラシリス | B1 | 从1F右上角楼梯下来的宝箱 |
| エ－テル | B1 | 宝箱 |
| 300ビ－ク | B1 | 掉落物 |
| 万能药 | B1 | 掉落物 |
| 万能药 | B1 | 宝箱 |
| 盗贼のナイフ | B1 | 地图中间右侧放了万能药的宝箱下面有隐藏通路，里面的宝箱 |
| ハイポ－ション | B2 | 宝箱 |
| 银缘メガネ | B2 | 宝箱 |
| ナダランスト－ル | B2 | 宝箱 |
| 180ビ－ク | B2 | 掉落物 |
| （现在还不能取得） | B2 | 上锁宝箱 |
| 安息香 | 最深部 | 宝箱 |
| 大地のドラム | 最深部 | 宝箱 |
| テレポスト－ン | 最深部 | 掉落物 |
| フェニックスの尾 | 最深部 | 宝箱 |
| 星のペンダント | 最深部 | 宝箱 |
| 250ビ－ク | 最深部 | 掉落物 |

### 剑圣 / 召唤士

本章第二个支线任务，在获得占星术师的职业后可以触发。前往学生宿舍发现剑圣已无踪影，与マ－サ对话后发现他留下信件希望主角一行人能帮他跑个腿，剧情后前往**ラクリ－カ**右方的动力推进本部，进去后和里面的人对话触发剧情，然后前往城镇魔法书店左边的大风车工区。进去后发生剧情，召唤士**メフィリア**登场，她拐跑了我们的跑腿对象，无奈只得返回动力推进本部报告，报告完后出城前往东北处的瘴气の森。记得装备上素颜的“けんけんぱ”技能消除掉森林里的毒沼泽伤害，注意森林里的敌人会有给我方造成“混乱”状态的小兵，在森林北部最深处会发生BOSS战。选择“**イヤルキ－を连れて归る**”就会和**メフィリア**发生战斗，战胜后获得召唤士的职业；选择“**イヤルキ－をここに置いて行く**”就会和**カミイズミ**发生战斗，胜利后获得剑圣（**ソ－ドマスタ－**）职业。召唤士是以发动华丽的全体攻击召唤兽魔法为主的职业，而剑圣则是注重对敌人的各类型攻击进行反击的职业。因为剑圣的战斗风格相对灵活，而且说是反击系的职业但是输出也丝毫不落下风，因此这里推荐选择剑圣职业。至于召唤士，有追求的玩家当然也可以选择，毕竟召唤动画确实是很华丽，但是要注意召唤兽和前作一样需要前往各地拜师习得，而选择剑圣的情况下这些习得召唤魔法的地点会变成获取名刀，所以剑圣职业也不会吃亏。打完BOSS后本章的支线任务结束。

### BOSS メフィリア、特务队枪兵、弓兵、魔道兵

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| メフィリア | 5000 | 无 | 人型 |
| 特务队枪兵 | 800 | 雷 | 人型 |
| 特务队弓兵 | 700 | 无 | 人型 |
| 特务队魔道兵 | 800 | 无 | 人型 |

メフィリア的魔防较高，不过比起她本人还是站在她前面的三个小兵比较麻烦。虽然弓兵的HP不高，但是会给我方造成“混乱”等异常状态，如果没有对应的防御手段那最好第一时间收拾掉。メフィリア的行动模式大致是普通攻击2次然后释放全体攻击的召唤魔法，算准时间进行Default的话此战并没有太大难度。

### BOSS カミイズミ、黑铁之刃刀兵、枪兵、斧兵

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| カミイズミ | 6000 | 无 | 人型 |
| 黑铁之刃刀兵 | 800 | 雷 | 人型 |
| 黑铁之刃枪兵 | 800 | 雷 | 人型 |
| 黑铁之刃斧兵 | 800 | 雷 | 人型 |

队伍配置依然存在三名杂兵，不过他们都弱雷所以用雷精灵魔法便可以轻松解决掉。カミイズミ的“海老で鯛を釣る”是反击物理攻击的招式；“马の耳に念佛”则是反击魔法攻击的招式，因为他连续使用同一个反击招式的情况比较多，所以可根据这点用对应的招式来对他发起攻击。

### 瘴气の森

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| どくけし | 南部 | 掉落物 |
| 500ビ－ク | 南部 | 掉落物 |
| 目觉まし | 中央部 | 宝箱 |
| 420ビ－ク | 中央部 | 掉落物 |
| 南极の风 | 中央部 | 宝箱 |
| エ－テル | 中央部 | 宝箱 |
| 洗濯ばさみ | 中央部 | 从北部过来的宝箱 |
| （现在还不能取得） | 中央部 | 上锁宝箱 |
| 安息香 | 北部 | 宝箱 |
| 600ビ－ク | 北部 | 掉落物 |
| 万能药 | 北部 | 宝箱 |
| テレポスト－ン | 北部 | 掉落物 |
| ミスリルナックル | 北部 | 宝箱 |

## 第二章

## 伤も罪も全て受け入れて、人は本当の自分になれる

章节开始时发生剧情，向アニエス确认了浮游城大致方位后众人决定往エイゼン大陆前进（アニエス的监禁生活似乎过得很舒服）。此时可以通过大风车工区回收之前不能回收的道具，详情可参考前文的物品表格。出城后往东南方前进，经过**イスタンタ－ル**城市后继续往东南方前进，来到海岸边发生剧情，经过神秘人物指引后开始渡海，往东北方前进，贴着水路按方向走即可，来到黄色感叹点附近触发剧情。然后往东南方向前进来到海岸的废屋，废屋里发现倒下的公主，决定同路后出废屋前往**エイゼン**大桥，来到大桥遇到**グッドマン**司令发生剧情。剧情后前往西北方的**ハルトシルト**，然后再去**グッドマン**司令の邸宅和他夫人对话触发剧情。得知城市在举行祭典后众人决定放松一下，前往中央广场那里和糕点师对话触发剧情，抢不到甜品。然后去右方捞金鱼店看剧情，闻完恋爱的酸臭味后前往下方的花店看剧情，发生爱情喜剧误会后在司令家住一晚。第二天一早后发现**ハルトシルト**变成了空城，出城前发生剧情然后前往**エイゼン**大桥，这个时间点可以触发支线任务，如果想进行补给的话和司令家前的狗对话让时间来到夜晚，这样**ハルトシルト**里的店又可以使用了。

### 海岸の废屋与エイゼン大桥

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| レモラの煮干し | 海岸の废屋 | 吊床附近 |
| ミスリルスピア | エイゼン大桥 | 右边的枪架 |

### ハルトシルト

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| ボムの右腕 | 城镇地图 | 左下楼梯尽头 |
| ハイポ－ション | 城镇地图 | 中央广场下面的花屋右侧，近入口路 |
| 安息香 | グッドマン司令の邸宅 | 2F右侧的门 |
| 绝品チ－ズ | グッドマン司令の邸宅 | 1F楼梯的左侧 |

来到大桥后发生剧情，主角们决定从水路绕过去，和ヨ－コ公主对话选择第一项就可以来到配水管迷宫。配水管本身没有机关，但是因为水管和楼梯交叉弄出不少路所以建议先把遇敌率降至－100%，把下屏幕的地图开通看清道路后再练级也不晚。路上的小兵会让我方陷入“恐怖”与“魅惑”状态，要小心。来到东部深处后触发 BOSS 战，胜利后获得战斧（トマホ－ク）职业。

## BOSS エイミ－

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| エイミ－ | 20000 | 无 | 人型 |

BOSS 的 HP 极高，喜欢提前透支 BP 速攻速决的玩家就要注意节奏了。开场 BOSS 就会给自己附加攻击能够贯通 Default 状态的 Buff，以前那种通过 Default 减轻 BOSS 伤害的战术便行不通了。好在 BOSS 使出的全体攻击会让她的 BP 值跌到负数，让我们能够有一回合时间调整状态，尽量全队保持较高的血量避免被 BOSS 的全体攻击全灭即可。当 BOSS 的 Default 贯通状态消失后她会再次施加 Buff，玩家也可以趁这个时间点发动攻击。

### エイゼン大桥配水管

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 南极の风 | 西部 | 宝箱 |
| ハイポ－ション | 西部 | 掉落物 |
| 复活茸 | 西部 | 从中央部过来，掉落物 |
| フェニックスの尾 | 中央部 | 掉落物 |
| 1200 ピ－ク | 中央部 | 宝箱 |
| 万能药 | 中央部 | 宝箱 |
| スマイリ－バッヂ | 中央部 | 宝箱 |
| 虫めがね | 东部 | 宝箱 |
| またたび | 东部 | 掉落物 |
| 900 ピ－ク | 东部 | 宝箱 |
| アイスブランド | 东部 | 隐藏宝箱，在拾取またたび附近的水管里头可以走进去，尽头就是该宝箱 |

战胜 BOSS 后从大桥另外一侧出去，前往东北方的温泉乡ユノハナ。去温泉屋与前台搭话后会发生泡温泉剧情，（居然只能看男的泡澡？！）注意只能去“菜单→作战→并び替え”来切换成男角色领队才能去泡温泉。第二天早上发现ヨ－コ失踪了，众人决定前往西方的源泉洞寻找，此时间点可以触发本章第二个支线任务。源泉洞这个地图比较神奇，每个区域都有不同的温泉功效，比如魔法攻击力上升、物理攻击力下降等，对敌我双方都能起效，可以通过调查区域里发光的看板确认具体的能力值变化。而路上会出现一些能看见的怪物，一旦靠近就会强制进入战斗。入口的温泉功效是：物理防御力、魔法攻击力增加，物理攻击力、魔法防御力减少；东部的温泉功效是全体陷入狂战士状态，战斗时只能强制进行普通攻击，老实说挺麻烦的，队伍里以魔法输出为主的话还是调整遇敌率再走吧；中央部的温泉功效是暴击率提升；西部的温泉功效是 BP 值增加，战斗从 3 点 BP 的状态开始，非常适合触发连续机会练级；来到最深部发生剧情，暗黑骑士登场，ユウ的过去也被揭开，剧情后通过最深部前往火之神殿，了解到皇帝的阴谋，然后发生 BOSS 战。




## BOSS ジャン

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ジャン | 20000 | 无 | 人型 |

老朋友ジャン，物理攻击力颇高。比较头疼的是当他采取“坚牢のバイソン”架势时，有 75% 的概率对我方的物理攻击进行反击，而且架势持续的时间比较长。在他更换架势的前让物理输出职业尽量保持 Default 状态，让魔法输出职业攻击，等他转换为“烈火のウルフ”架势时再让物理输出职业进攻。

### 温泉乡ユノハナ

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 大鱼の刺身 | 城镇地图 | 出口右边的装鱼箱，在靠近水边的那一侧调查即可 |
| エクスポ－ション | 城镇地图 | 存档点右侧 |
| 蜘蛛の系 | 城内 | 左边通道尽头 |
| 77 ピ－ク | 温泉屋 | 1 楼虎皮上方的挂轴处 |
| またたび | 温泉屋 | 1 楼松树处 |
| エ－テルタ－ボ | 温泉屋 | 2 楼右方装饰处 |

### 源泉洞

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 安息香 | 入口 | 宝箱 |
| くない | 入口 | 掉落物 |
| アミュレット | 入口 | 宝箱 |
| バッカスの酒 | 东部 | 掉落物 |
| まっしぐらフ－ド | 东部 | 掉落物 |
| ゼウスの怒り | 东部 | 宝箱 |
| （现在还不能取得） | 中央部 | 上锁宝箱 |
| ハイポ－ション | 中央部 | 宝箱 |
| ブラックベルト | 中央部 | 宝箱 |
| 鸳鸯钺 | 中央部 | 从西部过来的宝箱 |
| エ－テル | 西部 | 掉落物 |
| 1200 ピ－ク | 西部 | 宝箱 |
| 冰炎の盾 | 西部 | 宝箱 |
| 皆朱の枪 | 最深部 | 宝箱，右上的楼梯走下来的地方，因为被场景挡住所以看不见，周围调查即可 |

BOSS 战完后决定返回温泉乡找船，这个时间点可以触发本章最后一个支线任务。来到温泉乡的温泉屋与前台对话发生剧情，得知殿下可能知道情报后前往王城，因为会发生 BOSS 战，所以与殿下对话前记得先存个档。剧情时会出现选项，选择给谁先吃甜品，选择的那个角色在接下来的 BOSS 战中就只能使用魔法了，所以卖掉魔法系职业的队友为好。



## BOSS パネット－ネ、帝国前线刀兵、帝国前线卫生兵

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| パネット－ネ | 25000 | 无 | 人型 |
| 帝国前线刀兵 | 5550 | 雷 | 人型 |
| 帝国前线卫生兵 | 2145 | 无 | 人型 |

パネット－ネ会使用让我方陷入各种异常状态或者能力值下降的技能，身边有两个杂兵。战术依然是先收拾掉杂兵，尤其是卫生兵，她会给 BOSS 回复 BP。BOSS 会使用让我方陷入“魅了”状态的技能，注意让我方的主力输出装备上防止“魅了”状态的饰品即可，除此以外便没什么难点。

打完 BOSS 后获得糕点师（パティシエ）职业，然后前往温泉屋泡温泉。剧情完后调查温泉屋顶楼的屏风，竟然出现了操舵轮，再一次调查操舵轮后得到可以安全渡海的船。在船里可以随时泡温泉回复，然后前往ハルトシルト，进入城镇后马上就会发生 BOSS 战所以首先存档，触发剧情后进入本章最后一场 BOSS 战。战胜后解放了ハルトシルト，出城后发现有 4 个主线感叹号，不过只要出海便可发生剧情，坐船前往目标海岸发生浮游城被炮击的剧情后本章结束。



## BOSS 超弩级战者バエル、チャラン军曹、ポラン二等兵

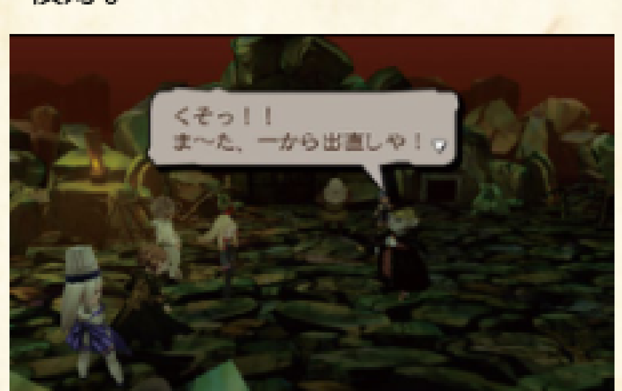
| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| 超弩级战者バエル | 30000 | 水 | 无机 |
| チャラン军曹 | 5000 | 无 | 人型 |
| ポラン二等兵 | 4000 | 无 | 人型 |

BOSS 血量又飞跃了一个阶段，难度也比之前的 BOSS 战要高。这个 BOSS 比较特别的地方是三位一体，两个杂兵操控机器人 BOSS 来战斗，所以看起来只有一个 BOSS，但实际上它会行动 3 次。两名驾驶者的血量并不高，但是即便收拾掉，经过数回合后仍会复活，玩家需要取舍。当 BOSS 血量掉至一半以下时会开始蓄力，在显示 50% 时下一回合便会发动强力的全体攻击，相当麻烦。最好是在 BOSS 进入蓄力状态前积蓄好 BP，等有足够火力能快速干掉剩下一半 HP 的 BOSS 时再释放 BP 去进攻，记得随时确认 BOSS 的当前 HP 量确保它会不会进入蓄力状态。若是有忍者职业配合战斧职业的给武器赋予水属性的技能，那么本场战斗便会轻松很多。

# 支线任务（第二章）

## 白魔道士 / 商人

本章第一个支线任务在ハルトシルト事件发生后就可以完成，前往海岸的废屋触发剧情，遇到商人与白魔道士，然后返回ハルトシルト（注意时间点得是夜晚）和商人对话。弄清两人争执的原因后前往エイゼン大桥再度和商人对话，然后再次返回ハルトシルト和商人对话，发现小女孩只身前往矿山后众人决定去矿山找人，往东北方走到达ミスリル矿山。要注意矿山里的小兵会使用魅惑技能，来到B2层深处后发生剧情，选择"ポリトリィに明け渡しちゃダメ！"的话就会与商人开战，战胜后获得商人职业；选择"ポリトリィに明け渡すべき"时则会与白魔道士开战，战胜后获得白魔道士职业。本次支线的两个职业都不错，笔者也困扰了一段时间到底选哪个比较好。本作能用到钱的地方特别多，无论是买魔法书、装备还是买职业技能所需道具都需要花钱，这样看来商人的技能，战斗后获得的金额变为1.5倍就显得非常有魅力；而白魔道士能习得的技能"そのまま全体化"也非常优秀，有这个技能的话就不会在回复手段方面感到困扰了。总结下来，如果是以便于通关为主的，还是选择白魔道士比较好。




### BOSS ホ-リ-、见习い看护师 ×2

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ホ－リ－ | 15000 | 无 | 人型 |
| 见习い看护师 | 1200 | 雷 | 人型 |

魔法攻击对ホ－リ－很难起效，所以队伍构成以3个物理输出职业和一个辅助职业为好。BOSS身边有2个杂兵，她们会使用造成"恐怖"状态的攻击，不过因为杂兵的HP只有1200所以抢先收拾掉并不难。ホ－リ－基本上是重复全体风属性攻击与全体回复两招，当身边两个杂兵被消灭时还有可能使出"召集"来重新召回杂兵，这点要注意。总的来说这场战斗难度不高。

### BOSS ポリトリィ、商会拳斗兵、商会魔道兵、商会剑兵

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ポリトリィ | 15000 | 无 | 人型 |
| 商会拳斗兵 | 1320 | 无 | 人型 |
| 商会魔道兵 | 1320 | 无 | 人型 |
| 商会剑兵 | 1320 | 雷 | 人型 |

杂兵用全体攻击魔法收拾掉就好，ポリトリィ的战斗套路一般是先Default，然后使出2次"ブレイブテイクオーバー"，有时候会使出增加自己暴击率的辅助技能。想要达到最大输出的话，瞄准她不用Default的回合攻击即可，当然要注意自身HP的残量，毕竟ブレイブテイクオーバー的伤害还是蛮高的。

### ミスリル矿山

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| レモラの煮干し | B1 | 掉落物 |
| 万能药 | B1 | 宝箱 |
| 大地のドラム | B1 | 宝箱 |
| 1000ピ－ク | B1 | 掉落物 |
| （现在还不能取得） | B2 | 上锁宝箱 |
| オリハルダガ－ | B2 | 宝箱 |
| ロケット | B2 | 宝箱 |
| ボムの欠片 | B2 | 掉落物 |

## 黑魔道士 / 猎人

本章第二个支线任务，在温泉乡发生温泉剧情后就可以触发，在ユノハナ和出口附近的大叔搭话后前往南方的グラ－プ砦。グラ－プ砦里面的门只要拉动墙上的黄色机关便可打开，里面的敌人都弱火属性和光属性，好好运用连续机会的话可获不少经验值，适合练级，来到3F会发生剧情。经过好几段剧情后出现选项，选择"食料は平等に分ける"便会和オミノス发生战斗，战胜后取得黑魔道士职业，选择"オミノスに托す"时就会和アルテミア发生战斗，胜利后获得猎人（狩人）职业。猎人也是一个性能优秀的物理输出系职业，不过地位和战斧有些重叠，如果想进一步强化队伍里的物理输出，便可以选择猎人配合战斧的辅助技能，能造成不错的输出；至于感觉队伍缺乏魔法输出手段的话不妨选择黑魔道士，这次选择主要还是看玩家队伍的需求。

### BOSS アルテミア、ボ－ンハンタ－×3

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| アルテミア | 25000 | 火 | 人型 |
| ボ－ンハンタ－ | 1680 | 光、火 | 尸灵 |

前面3个骷髅杂兵使用光或火属性的精灵魔法便能快速收拾掉。アルテミア虽然HP高，不过我方现在已经有战斧这个职业，要战起来输出也一点不虚，只需要把战斧练到Lv.3以上习得"ウォ－ヘッド"即可，给武器赋予火属性后可以对BOSS造成不错的伤害。アルテミア的输出不低，注意多用Default避免受到大伤害，同时她的技能也容易让她的BP陷入负数状态，只要抓紧这个机会解放BP去攻击便能解决战斗。

### BOSS オミノス、バハム－ト

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| オミノス | 10000 | 无 | 人型 |
| バハム－ト | 15000 | 水 | 龙 |

魔法攻击对ホ－リ－很难起效，所以队伍构成以3个物理输出职业和一个辅助职业为好。BOSS身边有2个杂兵，她们会使用造成"恐怖"状态的攻击，不过因为杂兵的HP只有1200所以抢先收拾掉并不难。ホ－リ－基本上是重复全体风属性攻击与全体回复两招，当身边两个杂兵被消灭时还有可能使出"召集"来重新召回杂兵，这点要注意，总的来说这场战斗难度不高。

バハム－ト的伤害很高，应该尽早收拾掉它，有Lv.3以上的战斧便会让战斗变得轻松，给武器赋予水属性后稳步攻击，再配合魔法输出职业的水系魔法即可。只剩下那个小身板的オミノス并没有太大威胁。

### グラ－プ砦

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| ボムの欠片 | 1F | 掉落物 |
| フェニックスの尾 | 1F | 宝箱 |
| イッカク节 | 1F | 掉落物，在右边的通路靠近出口尽头，被墙挡住所以看不见，只要在墙壁附近摸索就好 |
| パワ－リスト | 1F | 宝箱 |
| 1500ピ－ク | 2F | 掉落物 |
| 万能药 | 2F | 宝箱 |
| 十文字枪 | 2F | 宝箱，在存档点左边铁门那个位置向下走有隐藏通路，走过通路即可取得 |

## 骑士 / 忍者

本章最后一个支线任务，战胜ジャン后就可以完成。来到温泉乡和旅馆左边的老人家对话触发剧情，不知为何出现了福尔摩斯和华生，也不知为什么就突然发生了杀人事件，前作的女忍者和骑士出现，为了解开事件的谜题，众人决定前往西北方的シュタルクフォ－探明真相。来到6F发生剧情，居然还是密室杀人事件！经过好几段剧情后出现选项，选择"警部を目指せ"就会和キキョウ战斗，战胜后获得忍者职业；选择"名探侦を目指せ"就会和ハインケル战斗，战胜后获得骑士（ナイト）职业。骑士属于特别强化了防御力的职业，而且因为拥有"两手持ち"的技能，配合上后期能获得的女武神职业时能造成不俗的伤害，如果觉得队伍缺乏肉盾的话不妨选择此职业；而忍者的"二刀の心得"配合上"三刀流"、"ホ－クアイ"等技能时，能发挥出相当大的威力，是个不错的物理输出职业，而且外表也很帅。笔者认为两者之间各有好处，完全凭兴趣选择即可。



### BOSS ハインケル、空挺骑士团剑兵、空挺骑士团枪兵、空挺骑士团弓兵

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ハインケル | 20000 | 雷 | 人型 |
| 空挺骑士团剑兵 | 4050 | 雷 | 人型 |
| 空挺骑士团枪兵 | 2700 | 雷 | 人型 |
| 空挺骑士团弓兵 | 2700 | 雷 | 人型 |

包含ハインケル和所有杂兵在内全部都弱雷。由于杂兵的攻击力挺高的，最好开场就连发雷属性魔法赶紧收拾掉，如果想用单体攻击收拾杂兵的话会被ハインケル使用"かばう"保护起来，给予不了伤害，所以用全体魔法来攻击方为上策。ハインケル几乎不吃物理攻击的伤害，以雷属性魔法来作为主攻较好，当然物理输出还有战斧的雷属性赋予与贯通物理防御力等可靠技能可以依赖，接下来稳步攻击即可获取胜利。

专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

### BOSS キキョウ

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| キキョウ | 20000 | 无 | 人型 |

本场战斗没有杂兵，感谢忍者的独来独往。要注意的是キキョウ会使出“空蝉之术”，使用后可以回避一次物理攻击并给予反击，可以用魔法攻击来对应，当然，若是觉得反击的威力并不会给我方造成压力的话也可以直接强攻过去。最安全的打法是等她使出让 BP 减为负数的行动后抓紧机会进攻。

**シュタルクフォ－ト**

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| ねこじゃらし | 入口 | 右侧下方的道路尽头处 |
| 大地のドラム | 入口 | 右方猫的附近 |
| エ－テル | 1F | 宝箱 |
| ボムの欠片 | 1F | 掉落物 |
| レモラの煮干し | 2F | 掉落物 |
| 1200 ピ－ク | 2F | 宝箱 |
| フェニックスの尾 | 2F | 掉落物 |
| シュガ－ロ－フ | 3F | 宝箱 |
| エクスポ－ション | 3F | 宝箱 |
| （现在不可取得） | 3F | 上锁宝箱 |
| 愈しの杖 | 3F | 宝箱 |
| 1500 ピ－ク | 4F | 宝箱 |
| 蜘蛛の糸 | 4F | 掉落物，3F 右上的楼梯上来的那条路最左边，被墙壁挡住不太容易发现 |
| 炎のロッド | 4F | 宝箱，该宝箱右方的路往下走是隐藏通路，可以走进来 |
| 复活茸 | 5F | 掉落物 |

## 第三章 “Congratulations”，She Said！？

开头剧情完后前往花之国フロウエル，往广场走发生剧情，得知フロウエル要举行圣花祭，不知为何今年还可以让男生参加……然后前往おばば的馆与おばば对话，决定前往南方的水之神殿。来到水之神殿的祭坛发生剧情后再度返回フロウエル的おばば的馆，观看圣花祭的时候发生杂兵战，3 个杂兵都弱雷，完全没难度，然后出现了个恐怖的新敌人。剧情完后前往城镇入口时触发事件，得知了炮击浮游城的线索，众人决定前往东北方的サジッタの隠れ里，在这个时间点可以触发支线任务。




**フロウエル**

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 万能药 | 街入口 | 中央花坛的右方 |
| またたび | 街入口 | 前往广场的道路左侧 |
| バニ－ユ | 街入口 | 道具屋左边的路灯 |
| フェニックスの尾 | 广场 | 分岔路的紫色装饰附近 |
| CATCH ME | 广场 | 广场舞台的左边 |
| 安息香 | おばばの馆 | 左边的小香炉处 |

来到サジッタの森，穿过森林后就可以到达サジッタの隠れ里，前往居住区与族长对话发生剧情，这个阶段フロウエル又可以触发支线剧情了。去上段区域看完大炮后从右侧出口出去来到世界地图，然后前往西方的旧サジッタ遗迹，坐船往北侧绕过去即可。旧サジッタ遗迹的怪物攻击力比较高，即便我方的等级超过推荐等级还是有些难受，如果不介意的话建议把遇敌率调低再探索比较好。遗迹里面的墙壁有些看起来不能通过，地图上也看不出，但实际上是能通过的；桥也是一样，看起来路上没有桥但实际上有桥存在，其实这种墙壁和桥仔细一看都能辨别出来，墙壁会断断续续闪着绿光，桥则是在两边路上有类似蛛网的白色丝线缠着。B1 层中间的路是先打开绿色机关绕过去开启红色机关，然后再回去打开绿色机关即可。B2 层中间的路则是打开红色机关，然后从圆盘上面那条路（有绿色机关的）左边的看不见的桥绕回去即可；B3 层中间的路则是先打开蓝色机关，然后打开绿色机关，接下来去下面的路打开红色机关，再把刚才的绿、蓝机关再次打开便可以建好路。每层都有调查石板的剧情，到 B3 层后调查右上角的石板后触发剧情，然后返回サジッタの隠れ里。回到サジッタの隠れ里后发生剧情，调查横穴内的机关，再前往大炮处，接下来触发 BOSS 战，可以先不和侵入者对话触发战斗，出去存档调整下状态比较好。战胜后获得驱魔人（エクソシスト）职业。

### BOSS ガイスト、帝国近卫猎兵 ×3

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ガイスト | 60000 | 无 | 人型 |
| 帝国近卫猎兵 | 3450 | 水 | 人型 |

在削减ガイスト的 HP 到一定程度后会发生剧情，然后他和杂兵一起会状态全满重新开始战斗，当然我方也是一样的，这时才是决战，必杀技等高火力技能留到现在再用为好。被杂兵的“スナイプ”打中后 HP 便会立刻减为 1，用水属性全体攻击率先处理掉为妙。BOSS 会使用アンドゥ让目标的 HP 回复到前一回合的状态，还是挺麻烦的招式，最好还是使用 Bravely Second 来对付他。当杂兵被消灭时他还可能会使用召集重新召唤她们，此战难度还是比较高的。

打完 BOSS 后剧情，然后前往水之神殿，进入祭坛前先存个档，准备迎接下一场 BOSS 战。

### BOSS ヴクブ・カキシュ

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ヴクブ・カキシュ | 50000 | 无 | 飞行、无机 |

BOSS 不仅没有弱点属性，还会吸收属性攻击的伤害，让魔法输出系职业大为头疼。使用无属性魔法可以起效，但是最好还是用物理输出职业来战斗。经过一定回合后 BOSS 会变形，攻击力提升很多，不过这场战斗难度并不大。

一出祭坛马上又会来一场 BOSS 战，记得先嗑药回复好队伍状态。不过这场战斗如果全灭的话，贴心的制作方还是不会让你直接 Game Over 而是让你原地满状态复活再打一次的，但是全灭前使用的道具不会返还。




### BOSS ニコライ、帝国近卫盾兵、帝国近卫枪兵 ×2

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ニコライ | 20000 | 无 | 人型 |
| 帝国近卫盾兵 | 7050 | 雷 | 人型 |
| 帝国近卫枪兵 | 3400 | 雷 | 人型 |

帝国近卫盾兵会保护同伴，所以可以先收拾掉他，直接用全体雷系魔法攻击即可。ニコライ的全体魔法伤害不低，要注意他会使用 Default 时受到伤害会回复 HP 的技能，当他 HP 跌为 0 时会满血复活一次，没什么取巧的办法，稳步攻击取胜吧。

打完 BOSS 后出世界地图发生剧情，发现我们的船居然飞起来了，这个时间点可以触发本章最后一个支线任务。取得飞空艇后靠近浮游岛，本章剧情便会结束。之前还有没做完的支线任务得在这章结束前处理完。

**サジッタの森**

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 天狗のくしゃみ | 守护兽の亡骸 | 调查左边靠近出口的大牙 |
| 魔兽の肉 | 守护兽の亡骸 | 调查中央深处 |
| エ－テル | 南部 | 宝箱 |
| フレアハチェット | 南部 | 宝箱 |
| ゼスト | 南部 | 掉落物 |
| フレイムタン | 南部 | 从东部过来的宝箱 |
| バニ－ユ | 东部 | 掉落物 |
| 2500 ピ－ク | 东部 | 掉落物 |
| ねこじゃらし | 东部 | 宝箱 |
| カネル | 东部 | 掉落物 |
| 万能药 | 东部 | 宝箱 |
| 大地のハンマ－ | 北部 | 宝箱 |
| エクスポ－ション | 北部 | 宝箱 |
| 3000 ピ－ク | 北部 | 宝箱 |
| 复活茸 | 北部 | 掉落物 |
| またたび | 北部 | 宝箱 |
| フォ－スの腕轮 | 北部 | 宝箱 |

**サジッタの隠れ里**

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| アマンド | 城镇地图 | 入口附近的树丛里 |
| 北极の风 | 城镇地图 | 上段区域的右侧 |
| バッカスの酒 | 城镇地图 | 居住区左边出口的地方，但是要攻略完旧サジッタ遗迹才可取得 |
| 虫めがね | 居住区 | 左侧的书架处 |
| 蜘蛛の糸 | 居住区 | 右侧入口附近 |

## 旧サジッタ遗迹

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 蜘蛛の糸 | B1 | 掉落物 |
| 绝品チーズ | B1 | 掉落物 |
| 复活茸 | B1 | 掉落物 |
| 2500 ピ－ク | B1 | 宝箱 |
| 射时计 | B1 | 宝箱 |
| アラ－ムピアス | B2 | 宝箱 |
| 3500 ピ－ク | B2 | 宝箱 |
| エ－テル | B2 | 宝箱 |
| 闪光魔棍 | B2 | 宝箱 |
| 1000 ピ－ク | B2 | 掉落物 |
| フェニックスの尾 | B2 | 掉落物 |
| トライデント | B2 | 从 B3 上去的宝箱 |
| ボムの右腕 | B3 | 掉落物 |
| 万能药 | B3 | 宝箱 |
| 光のカ－テン | B3 | 宝箱 |
| リリスのロづけ | B3 | 掉落物 |
| 天狗のくしゃみ | B3 | 宝箱 |
| 大地の衣 | B3 | 宝箱 |
| 古代の弓 | B3 | 宝箱 |

# 支线任务（第三章）

### 女武神 / 武僧

本章第一个支线任务，在前往サジッタの隐れ里的时间点里可以触发。在フロウエル街入口处与女人对话，莫名其妙被塞了教育者的工作，剧情完后在フロウエル兜一圈询问带蓝色感叹号的关键人物，此时女武神与武僧登场，然后前往西方的ダスク遗迹。遗迹里的机关是触发后一边门打开另一边门关上，难度并不大，从 B1 西的楼梯上去后发生剧情。出现选项，选择“新学园は男女共学にすべき”，会和エインフェリア发生战斗，战胜后获得女武神（ヴァルキリ－）职业；选择“新学园は男女別々にすべき”，则会和ベアリング发生战斗，战胜后获得武僧（モンク）职业。两个职业都是物理输出系的，其中上一次支线任务如果选择了骑士职业的话本次可以选择女武神来配合，能有不错的效果；而武僧从前作开始就是较为强力的物理输出职业，不过走到这一步玩家应该都不会缺这个类型的职业了，总得来说还是看喜好来选吧，各有好处。




#### BOSS エインフェリア、ミニ－メ

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| エインフェリア | 30000 | 无 | 人型 |
| ミニ－メ | 10000 | 无 | 人型 |

ミニ－メ会使用全体魔法攻击，可以先收拾掉。要注意的是エインフェリア的“ジャンプ”技能是先跳出画面，下一回合才给予伤害，而跳出画面的那个回合我方是打不中她的。当她使用“クレセントム－ン”时 BP 会变成负数，可以趁这个机会发动进攻，“クレセントム－ン”是全体攻击，留意我方的 HP 状况。当エインフェリア的 HP 较低时她会使用消耗 MP 无效化伤害的技能，伤害量要计算好，总体来说本次战斗难度不大。

#### BOSS ベアリング、ネイジャ－ジ

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ベアリング | 30000 | 无 | 人型 |
| ネイジャ－ジ | 12000 | 无 | 人型 |

ベアリング的行动模式是重复 Brave →提升自身攻击力→使出强力单体攻击的过程，当他使用“练气”时有时候会自爆但是我方也会受到波及……只要瞄准他 BP 降为负数的时机进攻便可，难度同样不高。

## ダスク遗迹

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 2000 ピ－ク | 1F | 宝箱 |
| 神々の怒り | 1F | 宝箱 |
| 安息香 | 1F | 掉落物 |
| エ－テル | B1 东 | 宝箱 |
| 2500 ピ－ク | B1 东 | 宝箱 |
| ジエノワ－ズ | B1 东 | 宝箱 |
| 北极の风 | B2 | 宝箱 |
| レモラの煮干し | B2 | 掉落物 |
| 名工のグラブ | B2 | 宝箱 |
| 万能药 | B2 | 宝箱 |
| 980 ピ－ク | B1 西 | 掉落物 |
| 光のカ－テン | B1 西 | 宝箱 |
| ア－ス棒 | B1 西 | 宝箱 |
| 天使の弓 | B1 西 | 隐藏宝箱，左上楼梯的左下方有隐藏通路，往下走便可 |

### 超级明星 / 海贼

本章第二个支线任务，在离开サジッタの隐れ里时便可以触发，前往フロウエル的广场发生剧情，遇到某位大音乐家的孙子。然后前往入口处进入右下角的花屋继续剧情，发现又是公国的人惹了麻烦，无奈之下只得再次前往广场舞台询问偶像プリン具体情况。得知另外一位海贼的情报后出海，前往世界地图西南方蓝色感叹号处，进入黑雾后来到幽灵船，海贼正和船上的亡灵玩得乐乎。谈话搞清状况后前往北方的カレ－ダの森深处找大音乐家的孙子报告，出现选项，选择“プリンの乐曲アレンジを认めるべき！”便会和バルバロッサ发生战斗，战胜后取得海贼职业；选择“プリンの乐曲アレンジを认めてはダメ！”时就会和プリン发生战斗，战胜后取得超级明星（ス－パ－スタ－）职业。海贼是纯粹的暴力输出型职业，使用方式简单易懂；而超级明星则是给队伍提供各种辅助效果的职业，由于这两个职业都有更好的替代品，所以笔者认为这次的选择依然还是凭喜好来吧。




#### BOSS バルバロッサ、デスパイレ－ツ ×2

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| バルバロッサ | 45000 | 雷 | 人型 |
| デスパイレ－ツ | 4500 | 火、光 | 尸灵 |

先用火或光系全体魔法收拾掉骷髅。BOSS 以单体物理攻击为主，会释放 BP 专门瞄准一个固定目标攻击，防御不够高的角色很可能会被秒掉。利用忍者的物理回避技能或是剑圣的物理反击技能，便能轻松结束战斗。

#### BOSS プリン、亲卫队刀兵、亲卫队斧兵、亲卫队枪兵

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| プリン | 40000 | 无 | 人型 |
| 亲卫队刀兵 | 3300 | 雷 | 人型 |
| 亲卫队斧兵 | 3300 | 雷 | 人型 |
| 亲卫队枪兵 | 3300 | 雷 | 人型 |

プリン的主要战术是强化杂兵然后让杂兵给予我方高伤害，为了针对这点，我方开场时可以让持有雷属性攻击的角色适当释放 BP 尽快干掉杂兵。清掉亲卫队后剩下的一个偶像便没有任何压力了，没有歌迷支持的偶像总归强不到哪去。

## スタジオ・ウットリ－ト & ファンキ－・フランキスカ号

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| バ－タポンプ | スタジオ・ウットリ－ト | 中间的火炉处 |
| リリスのロづけ | スタジオ・ウットリ－ト | 左边楼梯上去的地方 |
| バッカスの酒 | ファンキ－・フランキスカ号 | 第一段楼梯的左侧 |
| 大鱼の刺身 | ファンキ－・フランキスカ号 | バルバロッサ的左侧 |

## カレ－ダの森

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| カネル | 南部 | 掉落物 |
| エ－テル | 南部 | 宝箱 |
| リユイヴの矛 | 南部 | 从中央部过来的宝箱 |
| 500 ピ－ク | 中央部 | 掉落物 |
| 虫めがね | 中央部 | 宝箱 |
| ねこじゃらし | 中央部 | 掉落物 |
| 神々の怒り | 中央部 | 宝箱 |
| フレ－ズ | 奥部 | 掉落物 |
| 3500 ピ－ク | 奥部 | 宝箱 |
| （现在还不能取得） | 奥部 | 上锁宝箱 |
| またたび | 奥部 | 掉落物 |

### 时魔道士 / 暗黑骑士

本章最后一个支线任务，取得飞空艇后前往グランシップ，进船后发生剧情，然后去酒馆里头探望前作的老朋友们，接着前往舰桥，看完剧情后前往动力机关室（此迷宫有召唤兽任务）。此迷宫是拉动黄色机关打开电梯门，来到动力炉心后发生剧情，出现选择，选择“福祉をカットして减税すべき”便会和アナゼル发生战斗，战胜后获得暗黑骑士职业；选择“福祉を维持するためにも税はこのまま”会和マヌマット发生战斗，战胜后获得时魔道士职业。到这个时间点选哪个都没所谓了，因为很快就能回收另外一个职业，依然是按玩家喜好选择吧。

#### BOSS マヌマット、マヌマット战斗员 ×2

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| マヌマット | 45000 | 无 | 人型 |
| マヌマット战斗员 | 6900 | 雷 | 人型 |

老套路，首先用全体雷系魔法把杂兵收拾掉，然后对付 BOSS，注意 BOSS 会用时间停止技能中断我方单体目标的行动，BOSS 的“コメット”是伤害相当高的单体魔法技能，因为 BOSS 的攻击主要以魔法为主，所以我方可以装备上“魔法伤害吸收”的技能，尽可能减少伤害。

## BOSS アナゼル、见习い暗黑骑士 ×2

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| アナゼル | 50000 | 无 | 人型 |
| 见习い暗黑骑士 | 6900 | 雷 | 人型 |

先用全体雷系魔法清场。BOSS 实力是单纯的强，所以也很麻烦，拥有全体与单体攻击的高伤害技能。暗黑骑士的特点就是自己所受的伤害越高，给予的伤害越大，アナゼル的“サガク剑”伤害量是“最大 HP－当前 HP”的数值，也就是说，战局越拖到后面就越危险。应尽量以最短回合击杀他为好。

### グランシップ

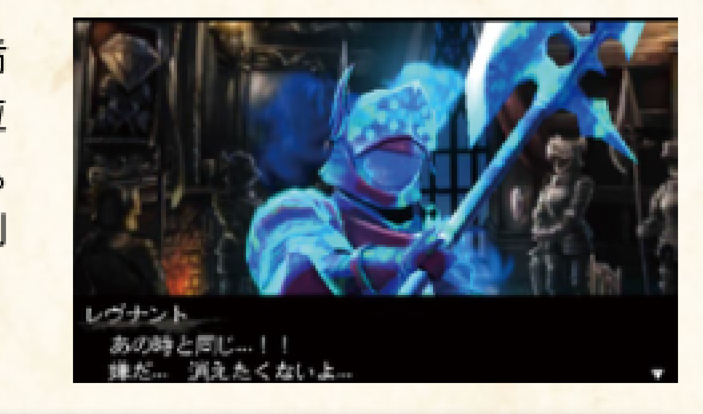
| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 万能药 | 甲板 | 地图右下的白布里面 |
| 大鱼の刺身 | 甲板 | 右上 NPC 旁 |
| またたび | 酒场 | 入口右边的植物里 |
| ねこみみフ－ド | 酒场 | 舞台左侧 |
| エ－テル | 商业地区 | 道具屋门口附近 |
| 炎のロッド | 商业地区 | 魔法屋门口附近 |
| 金の砂时计 | 舰桥 | 地球仪左侧 |
| 虫めがね | 舰桥 | 在桌子上 |

### 动力机关室

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 2000 ピ－ク | B27 | 掉落物 |
| シェルピタ | B27 | 宝箱 |
| エクスポ－ション | B28 | 宝箱 |
| 神々の怒り | B28 | 宝箱 |
| まつしぐらフ－ド | B28 | 掉落物 |
| （现在还不能取得） | B28 | 上锁宝箱 |
| フェニックスの尾 | B29 | 宝箱 |
| 1500 ピ－ク | B29 | 宝箱 |
| レモラの煮干し | B29 | 掉落物 |
| 2500 ピ－ク | B29 | 宝箱 |
| エ－テル | 动力炉心 | 宝箱 |
| イツカク节 | 动力炉心 | 掉落物 |
| 雷切 | 动力炉心 | 隐藏宝箱，地图右下角往下走有个隐藏通路，然后一直往左走就能取得 |




开场来到浮游城，剧情完后往左下前进来到浮游城别栋，拉动这里的机关后平台会上下升降。从迷宫出来后迎接 BOSS 战，胜利后取得守护者（ガ－ディアン）职业。




## BOSS レヴナント、帝国近卫盾兵、帝国近卫魔道兵、帝国近卫剑兵

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| レヴナント | 50000 | 光 | 人型 |
| 帝国近卫盾兵 | 7050 | 雷 | 人型 |
| 帝国近卫魔道兵 | 7050 | 无 | 人型 |
| 帝国近卫剑兵 | 7050 | 雷 | 人型 |

BOSS 的物防很高，物理输出职业攻击的时候除了给武器赋予光属性外，也要给武器追加上无视物理防御力的能力。BOSS 会使用“凭依”技能，也就是附身。要解除附身状态必须得给予附身对象一定量的伤害或是经过数回合，当 BOSS 的 HP 降到一半以下时会开始附身我方队员，由于附身后 BOSS 的属性会和附身对象的属性叠加，如果我方的输出要员被凭依的话那麻烦可就大了。在 BOSS 降至半血前先蓄好 BP，然后等 BOSS 降到半血后再一口气解决方为上策。

### 浮游城别栋

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 北极の风 | 1F | 宝箱 |
| エクスポ－ション | 1F | 宝箱 |
| フェニックスの尾 | 1F | 掉落物 |
| 光のカ－テン | 1F | 宝箱 |
| 圣光の拳 | 1F | 宝箱 |
| 进取のバッヂ | 1F | 宝箱 |
| 5000 ピ－ク | 2F | 宝箱 |
| エ－テルタ－ボ | 2F | 宝箱 |
| 金の砂时计 | 2F | 宝箱 |
| ボムの右腕 | 2F | 掉落物 |
| 蜘蛛の糸 | 2F | 掉落物 |
| 天狗のくしゃみ | 2F | 宝箱 |

战胜 BOSS 后回到别栋，此时上方的出口可以走了。出去后往前会来到本栋，到达本栋 3F 在通道上会触发 BOSS 战，此战前没有存档点可用，所以要注意回复。

## BOSS ジャン

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ジャン | 50000 | 无 | 人型 |

又是ジャン，打法并没有太大变化，他每次出场无非就是多几个击剑手职业的技能，要点依然是当他使用“坚牢のバイソン”时不要轻易攻击。可等其 BP 降到负数再发动总攻击。




继续往前走，来到中间位置看到存档点，存个档调整好状态后进去打 BOSS。

## BOSS アンネ

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| アンネ | 50000 | 火 | 虫、人型 |

BOSS 会分裂成 6 个，6 个中只有 1 个是本体，打中本体就会让 BOSS 现形。要注意打中分身时，分身虽然会消失却也会给予反击，所以如果用全体攻击去消灭分身的话就会吃下 5 个分身的反击，相当疼，因此并不推荐用全体攻击去破分身。在找出本体后迅速针对其弱点属性进攻即可，总之对付此 BOSS 必须得耐心才会有突破口。

战胜 BOSS 后返回飞空艇发生剧情，此时坐飞空艇在任意地方降落就会触发剧情。剧情过后主菜单画面追加“New Game+”，而世界地图上也会出现魔王，不过不用急着返回标题菜单。前往**イスタンタ－ル学塔**内与门口的学妹对话，获得关键词“エンドレイヤ－”，对话完后会出现“タイトル画面に New Game+ が追加されています”的提示，回去存档点时发现“タイトルへ”选项出现了主线剧情的黄色感叹号。此时再返回标题菜单就发现“New Game+”下面会多出一个“AR Movie”的选项，观看 AR 影片就会获得剧情的线索，这里就不多说了。前往第五章需要选择“New Game+”，进入后发现回到了序章和皇帝战斗时的场景，不过这次战斗里**ユウ**可以行动了。此时按下 Select 键，**ユウ**便会发动“Bravely Second”，此时就会出现剧情演出，然后进入第五章。

### 浮游城本栋

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 大地のハンマ－ | 1F | 掉落物 |
| バッカスの酒 | 1F | 掉落物 |
| グラディウス | 1F | 从 2F 下来的宝箱 |
| 根绝の大斧 | 1F | 宝箱（主线再次造访浮游城时才可获得） |
| 世界树の杖 | 1F | 宝箱（主线再次造访浮游城时才可获得） |
| 4000 ピ－ク | 2F | 宝箱 |
| テレポスト－ン | 2F | 掉落物 |
| 神々の怒り | 2F | 宝箱 |
| エルメスサンダル | 2F | 宝箱 |
| アルテミスの弓 | 2F | 宝箱 |
| 万能药 | 2F | 宝箱 |
| 光の盾 | 2F | 从 3F 下来的宝箱 |
| リリスのロづけ | 3F | 掉落物 |
| 光のロ－ブ | 3F | 宝箱 |
| 6000 ピ－ク | 3F | 宝箱 |
| 万能药 | 3F | 宝箱 |




## がんばリベンジ

剧情过后，一开场就是对皇帝的 BOSS 战，要注意职业、装备、技能等要素都和进入第五章前的设置是一样的。



## BOSS 皇帝オブリビオン

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| 皇帝オブリビオン | 50000 | 无 | 人型 |

皇帝会使用技能让敌我双方的攻击力都处于200%的状态。因此完全不需要跟他客气，直接解放BP一口气干掉他即可。

打完BOSS后剧情，然后从大圣堂出去，要记得通路上有个非常重要的掉落物，是宝箱的钥匙，得到后上锁的蓝色宝箱就都能打开了。来到武器店附近触发BOSS战。

## BOSS クー・フーリン、アヤメ

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| クー・フーリン | 50000 | 雷 | 人型 |
| アヤメ | 40000 | 无 | 人型 |

虽然BOSS的HP增加了，但是基本打法和上一次并没有太大不同，アヤメ的反弹技能比较麻烦，因此先集中精力瞄准クー・フーリン的弱点进攻。要注意アヤメ会给我方全体放烟雾，每回合都会受到一定伤害，记得要准备好全体回复的手段。

战胜BOSS后众人决定前往ナダラケス海蚀洞取得时空罗盘针，这个时候所有的支线任务会再次发生。此时完成支线任务便可以回收以前没有取得的职业了，要注意的是支线任务的迷宫等级会提升，基本都是Lv47～53的范围。而且BOSS的血量和攻击力也会变高，血量大概上涨到8～10万的程度，不过基本打法并没有变化。支线任务的结局剧情会发生变化，再加上能练级，没什么理由不去清理支线任务。顺便可以趁这个机会回收所有蓝色上锁宝箱的道具，在下表列出上锁宝箱的位置与物品。

### 上锁宝箱

| 道具名 | 所在地图 | 详细位置 |
|---|---|---|
| 黑旋风 | グランシップ 动力机关室 | B28 |
| 黑旋风 | シュタルクフォート | 3F |
| 平次の十手 | 瘴气の森 | 中央部 |
| 与一の弓 | ナダラケス遗迹 | B2 |
| エアナイフ | ナダラケス海蚀洞 | 中央部 |
| 圣枪ロンギヌス | 公国军总司令部 | 48F |
| 冥王の爪 | 魔王封印地 | 中层 |
| フォルトゥナ | 大风车工区 | 2F，隐藏通路 |
| 祝福の盾 | ミスリル矿山 | B2 |
| 童子切安纲 | 源泉洞 | 中央部 |
| 武藏の櫂 | カレーダの森 | 奥部 |

来到ナダラケス海蚀洞最深处后触发BOSS战，注意路上的敌人已经变强了。

## BOSS ガイスト、レヴナント

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ガイスト | 30000 | 无 | 人型 |
| レヴナント | 50000 | 无 | 人型 |

ガイスト的HP很低，因此一口气透支BP收拾掉他，不要让他有机会使用“アンドゥ”回复，只留下一个回复角色能行动的话就不用担心会被剩下一个BOSS全灭了。当然为了安全起见，使用必杀技或是Bravely Second以节省BP也是可以的。后面只剩下レヴナント一人便没什么难度了，按照以前的打法来对付他即可。

感人的剧情过后前往フロウエルの花园，在花园里面记得装备上素颜职业的“けんけんぱ”技能避免受到地图紫色花的伤害。来到奥部触发剧情，发现这次挡路的是甜品师夫妇，然后进行BOSS战。




## BOSS エイミー、パネットーネ

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| エイミー | 50000 | 无 | 人型 |
| パネットーネ | 45000 | 无 | 人型 |

甜品师パネットーネ会给我方扔各种蛋糕附加Debuff，放任不管的话会给战斗带来麻烦，抢先收拾掉甜品师为妙。建议我方带上一个占星术师使用属性无效化技能，以免被甜品师的附加弱点属性和他老婆エイミー的赋予武器属性连招给干掉。只剩下エイミー的话战斗难度就低多了，小心她释放BP的连续攻击，还有她的“シュライク”技能是会往空中射出子弹，下一回合子弹才会攻击到我方，注意Default即可。

### フロウエルの花园

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| ゼスト | 南部 | 掉落物 |
| エーテルターボ | 南部 | 宝箱 |
| 大地のハンマー | 南部 | 宝箱 |
| ドワーフグラブ | 南部 | 从中央部过来的宝箱 |
| デモンスタッフ | 中央部 | 宝箱 |
| カネル | 中央部 | 掉落物 |
| フレーズ | 中央部 | 掉落物 |
| パニーユ | 中央部 | 掉落物 |
| バステトクロウ | 奥部 | 宝箱 |
| 村正 | 奥部 | 掉落物 |
| 命纲 | 奥部 | 掉落物 |

战胜BOSS后继续往前走，和里面的猫对话后触发剧情，原来我方想利用猫来个误导作战。剧情后前往サジッタの隐れ里，与族长对话后触发BOSS战。

## BOSS ミネット、ビスマルク

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ミネット | 50000 | 水 | 人型 |
| ビスマルク | 60000 | 火 | 兽 |

两个BOSS都有弱点属性，因此利用对应的属性魔法或是战斧的技能可以造成不错的伤害，比较麻烦的是BOSS会给我们附加上睡眠的异常状态，我方可以在战前佩戴好防睡眠的饰品，或是直接带上白魔道士回复异常状态即可。如果有练过时魔道士职业的话，也可以给ビスマルク施加“ストップ”技能，会让战斗轻松不少。

BOSS战完后发生剧情，教授等人成功困住浮游城，然后用飞空艇前往浮游城。这次从另外一边进入本栋，还可以回收上次没有取得的道具，来到王座前触发BOSS战。

## BOSS ジャン、ニコライ

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ジャン | 50000 | 无 | 人型 |
| ニコライ | 45000 | 无 | 人型 |

打法按之前的来便好，已经打过很多次相信各位都有经验了。ニコライ技能的回复量已经很高了，要首先集火掉。ジャン的物理攻击力较高，无论是他主动攻击还是反击都很危险，对付他最好使用魔法来输出，再提高一下物理防御力才能比较安全地战斗。

剧情后前往ガテラティオの街，从ゼネオルシア家的右侧来到ゼネオルシア灵庙（此迷宫有召唤兽）。灵庙中央部的门只要触发四个水晶开关便可以打开，进去后触发BOSS战，胜利后取得皇帝职业。

## BOSS デニー

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| デニー | 50000 | 无 | 人型 |

BOSS会使用“冬の岚”让回复手段失效3回合，除了他本身物理攻击力较高外并没有特别难对付的技能，随时观察他的HP残留量，然后释放BP解决尽早解决战斗吧。当BOSS的HP变为0时会完全回复1次，待第2次战斗时再把手上的必杀技拿来对付他。

### ゼネオルシア灵庙

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 蜘蛛の糸 | 东部 | 掉落物 |
| エクスポーション | 东部 | 宝箱 |
| エーテルターボ | 东部 | 宝箱 |
| 大地のハンマー | 东部 | 掉落物 |
| 万能药 | 中央部 | 宝箱 |
| エクスカリバー | 中央部 | 宝箱 |
| セーフティリング | 中央部 | 宝箱 |
| ショコラ | 中央部 | 宝箱 |
| 复活茸 | 南部 | 掉落物 |
| 北极の风 | 南部 | 宝箱 |
| 暗の盾 | 南部 | 宝箱 |
| 魔神の腕轮 | 南部 | 宝箱 |
| エリクサー | 南部 | 宝箱 |
| バッカスの酒 | 北部 | 掉落物 |
| 5000ピーク | 北部 | 宝箱 |
| 神々の怒り | 北部 | 宝箱 |
| 金の砂时计 | 北部 | 宝箱 |
| デモンズロッド | 北部 | 宝箱 |

剧情后前往大圣堂与皇帝对话，皇帝的心结终于解开。待兄弟谈心时却发现浮游城出现异变，惊讶的众人用飞空艇前往浮游城查看状况，前往王座后触发BOSS战，战胜后本章结束。

## BOSS ディアマンテ

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ディアマンテ | 40000 | 暗 | 恶魔 |

难度很高的一场战斗，建议把等级练到较高再来挑战。当BOSS的HP到0的时候会复活一次，再打死它一次才算胜利。BOSS身上有一层反射罩，能反射所有物理攻击与魔法攻击，相当麻烦。最初防护罩是完整的，每受到一次攻击时防护罩便会削弱一个阶段，总计可以反射5次攻击，但每个回合会修复一个阶段，可以用滑杆左推查看防护罩的状态，0%的时候便不能反射我方攻击。最好的办法便是用威力比较小的

攻击去削弱防护罩，比如魔法输出职业两手都装备上杖系武器使用普通攻击，这样反弹回来的伤害便几乎等于0。在开场的时候先使用Default，然后BP蓄到一定程度时便可以进行连续攻击，先让普通攻击打掉防护罩，然后其他职业瞄准弱点属性全力输出，注意要让我方留着下一回合可以行动的BP点。当BOSS复活的时候身上那层防护罩还是0%的状态，因此只要对自己输出有足够信心的完全可以透支所有BP一回合收拾它，以免夜长梦多。BOSS的全体攻击伤害十分高，一定要让全体的HP都维持在满血状态，否则很可能被全灭。它还会给我方施加只能使用好友召唤与Default指令的异常状态。

## 第六章 ブレイブリ－セカンド

醒来后发现来到了前作的起始之地カルディスラ。走出旅馆发生剧情，前往上方的王宫见国王，发现又出现了新的魔物，然后出去世界地图取回飞空艇，此时可以触发本章第一个支线任务。前往カルディスラ北方的ロンタ－ノ离宫，发现建筑上方赫然多了一个魔王的标志，来到离宫3F出去便会触发BOSS战。

### BOSS 第一天魔王・白鸠

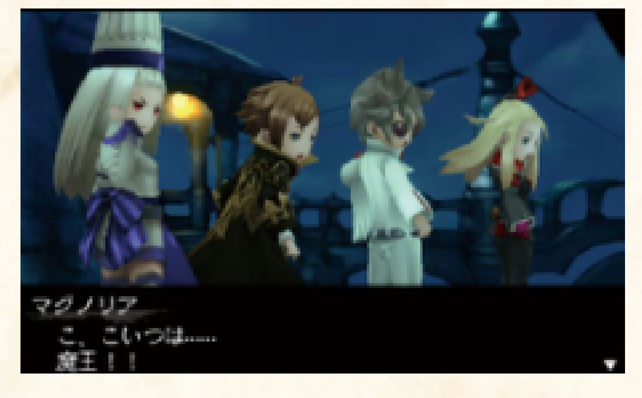
| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| 第一天魔王・白鸠 | 100000 | 风 | 飞行 |

战斗前先装备上防止睡眠的饰品，BOSS的伤害技能附带睡眠状态。BOSS会使用让我方陷入“LOVE”状态的技能，此时中招的角色头上会出现他喜爱的对象，然后他会采取和喜爱对象一样的行动，该异常状态无法通过技能解除，BOSS会使用技能让中了该状态的角色吃下大伤害后才会解除。总体来说并没有之前那个魔王难打，准备好充足的回复手段然后瞄准弱点属性进攻即可。

**ロンタ－ノ离宫**

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| エクスポ－ション | 1F | 宝箱 |
| またたび | 1F | 掉落物 |
| 99式骑兵铳 | 1F | 2F下来的宝箱 |
| 命の指轮 | 2F | 宝箱 |
| ボムの右腕 | 2F | 掉落物 |
| アマンド | 2F | 掉落物 |
| 心の指轮 | 2F | 宝箱 |
| エ－テルタ－ボ | 3F | 掉落物 |
| イ－ジスの盾 | 3F | 宝箱 |

战胜魔王后返回カルディスラの王宫，得知魔王的真实身分，然后发现妖精アンネ的行踪。剧情后前往ノルエンデ溪谷，此时可以触发最后一个支线任务。来到溪谷山顶后发生剧情，接着是BOSS战。




### BOSS アンネ

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| アンネ | 150000 | 火 | 虫、人型 |

BOSS的“蚀”技能会让目标的最大HP变成1，即使是用复活技能，复活回来也还是HP1的状态直到战斗结束，因此我们不能和BOSS打持久战。BOSS会给我方添上全弱点属性，然后用属性攻击打过来，可以用占星术师的技能无效化属性伤害。待BOSS血量磨得差不多时使用皇帝的“高贵な鹫”技能后瞄准BOSS的弱点属性，发动总攻击速战速决吧。

**ノルエンデ溪谷**

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| エクスポ－ション | 2合目 | 宝箱 |
| エ－テルタ－ボ | 5合目 | 宝箱 |

BOSS战后会发生祈祷剧情，当出现“PUSH X”的提示时便要一直连按X键直到剧情继续发展下去为止，成功后通往神界的道路打开，来到最终层前往教会后触发最终BOSS战。



### BOSS プロビデンス

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| プロビデンス | 100000 | 风 | 飞行 |

将BOSS的HP打至一半时它会全回复一次。BOSS有两个要注意的技能，一个是“天命”，一旦不按照BOSS指定的命令去行动的话便会受到全体9999伤害的天罚攻击。为了保险起见至少也要装备上一个白魔道士的“生命保存则”技能；另外一个要注意的技能便是“死の宣告”，可以给回复系必杀技的必杀技パ－ツ里装上能消除死の宣告状态的效果，其他技能便没有太大威胁性。

战胜BOSS后不要高兴太早，一出教会马上就会进行第二场战斗，切记要在出教会前回复好队伍的状态。

### BOSS プロビデンス、プロビデンス（右手）、プロビデンス（左手）

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| プロビデンス | 150000 | 暗 | 无机 |
| プロビデンス（右手） | 9999 | 暗 | 无机 |
| プロビデンス（左手） | 9999 | 暗 | 无机 |

经过一定回合后出现让玩家受到惊吓的剧情，保持淡定等剧情发展便好。剧情后才开始真正的BOSS战，两只手在攻击以后BP会大幅减少，此时还是不要管它们比较好，因为打倒它们后不仅很快会复活，而且复活时还会给我方进行全体攻击。但是如果BOSS使用了“天びと敌いの予定”的技能后就必须尽快将两只手消灭，否则会受到即死级别的伤害，同样为了保险起见要装备上白魔道士的“生命保存则”。有时候在输入指令时BOSS会使出全体攻击，保持全体血量在2000以上就比较安全。BOSS在不使用特殊技能时，每回合都会解除我方的Buff状态，记得输出时要使用赋予武器暗属性的技能。打倒BOSS后就欣赏结局吧。

通关后就会再次开启“New Game+”选项，可以在继承存档内容的前提下选择从任意一章开始游戏，同时也可以去挑战三个隐藏迷宫了。



**神界への道**

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 复活茸 | 第一层 | 掉落物 |
| 金の砂时计 | 第一层 | 宝箱 |
| 源氏の小手 | 第一层 | 宝箱 |
| ロ－ブオブロ－ド | 第一层 | 宝箱 |
| ラストエリクサ－ | 第一层 | 宝箱 |
| 天丛云 | 第一层 | 宝箱 |
| バッカスの酒 | 第二层 | 掉落物 |
| 大地のハンマ－ | 第二层 | 宝箱 |
| エルメス靴 | 第二层 | 宝箱 |
| カイザ－ナックル | 第二层 | 宝箱 |
| リフレクトリング | 第二层 | 宝箱 |
| 金の发饰り | 第二层 | 宝箱 |
| ボムの右腕 | 第三层 | 掉落物 |
| 北极の风 | 第三层 | 宝箱 |
| クリスタルヘルム | 第三层 | 宝箱 |
| ヴァジュラ | 第三层 | 宝箱 |
| 天鹿儿弓 | 第三层 | 宝箱 |
| ソウルオブサマサ | 第三层 | 宝箱 |
| 神々の怒り | 第四层 | 宝箱 |
| 天狗のくしゃみ | 第四层 | 宝箱 |
| ブレイブス－ツ | 第四层 | 宝箱 |
| デュランダル | 第四层 | 宝箱 |
| 八咫乌 | 第四层 | 宝箱 |
| 鬼の金棒 | 第四层 | 宝箱 |
| マバリアシ－ト | 第五层 | 宝箱 |
| 神枪グングニル | 第五层 | 宝箱 |
| ハイパ－リスト | 第五层 | 宝箱 |
| ア－スブレイカ－ | 第五层 | 宝箱 |
| エクスカリバ－II | 第五层 | 左侧通路重合的部分里有个宝箱 |
| クリスタルメイル | 第五层 | 宝箱 |

## 支线任务（第六章）

### 圣骑士

カルディスラ的剧情过后可以触发。前往ガテラティオ的大圣堂与圣骑士对话，得知要接受考验，要前往不死の塔和公国军总司令部地下牢狱处取得“大元帅の剑”和“大元帅の盾”。两个地点都在ガテラティオ的东北处，不死之塔要从塔右侧的洞窟进去（此迷宫有召唤兽任务），来到4F可以捡到“大元帅の剑”。从公国军总司令部正面进去，往1F左侧的楼梯下楼来到地下牢狱，在B2最深处可捡到“大元帅の盾”。

注：在捡到剑与盾后可以选择前往サジッタの里和族长对话、エイゼン大桥与グッドマン对话、ゼネオルシア邸与管家对话可以触发建议事件，虽然听不听都不影响支线故事发展，不过如果有日语基础的玩家可以选择去了解下剧情。



## 不死の塔

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 大地のハンマ－ | 1F | 掉落物 |
| 万能药 | 1F | 掉落物 |
| 1000ビ－ク | 1F | 宝箱 |
| 巨人の斧 | 2F | 左上房间有光照的玻璃门是隐藏通路，可以通到此宝箱的房间 |
| 射时计 | 2F | 宝箱 |
| ビスキュイ | 2F | 掉落物 |
| バッカスの酒 | 3F | 掉落物 |
| ハイポ－ション | 3F | 宝箱 |
| エ－テルタ－ボ | 3F | 宝箱 |
| リッパ－ナイフ | 3F | 上锁宝箱 |
| イッカク节 | 4F | 掉落物 |
| 10000ビ－ク | 4F | 宝箱 |

## 公国军总司令部 牢狱

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| エ－テル | B1 | 宝箱 |
| フェニックスの尾 | B1 | 掉落物 |
| 5000ビ－ク | B1 | 宝箱 |
| エルメスサンダル | B1 | 宝箱 |
| エクスポ－ション | B1 | 宝箱 |
| パワ－リスト | B2 | 在楼梯的房间里有隐藏通路，来到房间即可取得宝箱 |
| 源氏の兜 | B2 | 在楼梯上面的房间里的左下角有个隐藏通路，来到上面的房间即可取得宝箱 |
| セ－フティリング | B2 | 地图右下有隐藏通路，来到房间即可取得宝箱 |
| 源氏の铠 | B2 | 地图右上有隐藏通路，来到房间即可取得宝箱 |
| エリクサ－ | B2 | 上方中央房间里的宝箱，从左边房间的右侧墙壁过来则可取得 |

两个道具都取得后前往祈祷衣の洞穴，来到最深处与圣骑士对话，在不装备“大元帅の剑”与“大元帅の盾”的情况下对话选择“その通り”就会触发BOSS战。胜利后取得圣骑士职业，然后ブレイブ决定解甲归田，让女儿继承职务。

### BOSS 圣骑士ブレイブ、公国近卫剑兵、公国近卫枪兵、公国近卫魔道兵

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| 圣骑士ブレイブ | 30000 | 暗 | 人型 |
| 公国近卫剑兵 | 7200 | 雷 | 人型 |
| 公国近卫枪兵 | 7200 | 雷 | 人型 |
| 公国近卫魔道兵 | 6000 | 雷 | 人型 |

别看圣骑士HP低，其实他会复活2次。杂兵们如法炮制，先用雷属性全体攻击全部收拾掉。BOSS的物理攻击力很高，会使用Default直到BP达到2才会开始行动，可以根据这点制定进攻策略，也可以利用战斧的无视Default状态的技能来取得先手。一旦BOSS的BP在2以上时便有可能释放BP，连续行动4次，虽然这时候会对我方造成很大伤害，但是下一回合他的BP也会变成负数，因此亦是攻击的好机会，BOSS虽然会复活但是最大HP较低，最好每次都能一回合击杀以绝后患。如果以一回合击杀战术为主的话可以利用皇帝的“春の目覚め”技能来回复HP，增加我方的输出力度。

## 祈祷衣の洞穴

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| カネル | 1F | 掉落物 |
| レモラの煮干し | 1F | 掉落物 |
| エクスポ－ション | 1F | 宝箱 |
| 光のカ－テン | B1 | 宝箱 |
| 复活茸 | B1 | 掉落物 |
| 大地のハンマ－ | B1 | 宝箱 |
| 蜘蛛の糸 | B2 | 掉落物 |
| 虫めがね | B2 | 掉落物 |
| フェイルノ－ト | B2 | 从B1下来的宝箱 |
| イッカク节 | B2 | 掉落物 |
| ホ－リ－ランス | B2 | 宝箱 |
| エリクサ－ | B2 | 宝箱 |

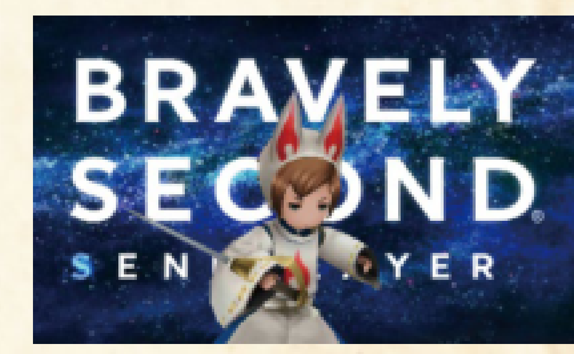


## 森の仕立て屋

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| 蜘蛛の糸 | 森の仕立て屋 | 出口右边的道路尽头 |
| ねこじゃらし | 森の仕立て屋 | 出口左边的道路尽头 |
| スタ－の胸当て | 森の仕立て屋 | ブレイブ身后的机械上 |

## 妖狐

打倒第一天魔王后便可触发，前往地图上蓝色感叹号标志的吸血鬼城后发生剧情。相信玩过前作的玩家都体会过此地图的难度，本作依然那么难，而且遇敌率还是固定的0%不能调整，要比之前的迷宫更加要留意杂兵的威胁了。路上的杂兵会使用让我方陷入“魅了”状态与“混乱”状态的技能，要先准备好对策，否则有被全灭的危险。调查每一层的挂画都会触发剧情，来到7F后靠近妖狐便会触发BOSS战。胜利后取得妖狐职业，然后在出口处可以购买Lv.7的魔法，同时各地的石碑也可以挑战恶魔了，战胜的恶魔可以在妖狐职业的“恶魔召唤”技能里使用，后文列出石碑恶魔的位置与打法。想要取得恶魔的话，完成妖狐支线后就马上去调查石碑吧，不然通关后还得打一遍妖狐支线才能触发石碑事件。




### BOSS ヨ－コ

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ヨ－コ | 131500 | 无 | 人型 |

本场战斗定期会有リングアベル的援护攻击，开战前先给我方全体装上防止即死的饰品，不然会被暗算。BOSS以全体魔法攻击为主，她会使用“怠惰”技能打消我方全体身上的Buff然后添上全弱点属性，我方要带上占星术师来无效化属性伤害，不然受到的伤害会很大。把BOSS的招式都对策好后便稳步攻击取得胜利吧。

## 吸血鬼城

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| エ－テル | 1F | 宝箱 |
| ハイポ－ション | 1F | 掉落物 |
| エクスポ－ション | 1F | 宝箱 |
| ラミアのティアラ | 2F | 宝箱 |
| 5000ビ－ク | 2F | 宝箱 |
| 射时计 | 3F | 宝箱 |
| 复活茸 | 3F | 掉落物 |
| カネル | 4F | 掉落物 |
| バニ－ユ | 4F | 掉落物 |
| リリスのロづけ | 5F | 掉落物 |
| エリクサ－ | 5F | 宝箱 |
| 万能药 | 5F | 宝箱 |
| エ－テルタ－ボ | 6F | 宝箱 |
| ブラッドソ－ド | 6F | 下侧通往宝箱的墙壁有一个打开的棺材，可以穿过棺材进入隐藏通路取得 |
| セ－フティリング | 7F | 宝箱 |

## 恶魔取得方法

| 石碑位置 | 恶魔 |
|---|---|
| 森の仕立屋的东南方 | アスモデウス |
| イスタンタ－ル东侧 | ベルゼブブ |
| フロウエル的西北方 | マモン |
| カルディスラ王国东侧的小岛上 | ベルフェゴ－ル |
| ユノハナ西侧 | サタン |
| 魔王封印地的东北方 | リヴァイアサン |
| エタルニア西侧 | ルシファ－ |

### BOSS “色欲”恶魔：アスモデウス

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| アスモデウス | 100000 | 水、风 | 水栖 |

战斗前先装备上防止魅了状态的饰品。BOSS主要使用全体魔法攻击，然后会把我方角色拉到异界，让中招的角色陷入战斗除外的状态，此时被当成战斗不能来处理，必须等BOSS用“解放”才能解除此状态。利用皇帝的“高贵な莺”、“オ－バ－ロ－ド”技能与战斧的赋予武器属性技能一口气解决即可。

### BOSS “暴食”恶魔：ベルゼブブ

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ベルゼブブ | 100000 | 雷、土 | 虫 |

BOSS会使用让我方全体同时附上“恐怖”、“ストップ”、“混乱”状态的技能。其中“ストップ”可以通过时魔道士的辅助技能预防，“混乱”可以通过饰品或者忍者的辅助技能预防。在BOSS进入“暴食”状态的期间，当它受到攻击时会回复HP，因此只能在这期间给我方上Buff或是回复队伍状态了。对策以上两点后按照一贯的输出方式来对付即可。

专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

### BOSS “贪欲”恶魔：マモン

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| マモン | 100000 | 火、风 | 飞行 |

BOSS会夺取我方全体1点的BP然后让自己回复3点BP，也会抢夺我方的能力值从而提高自己的能力值。其他就没什么特别了，使用皇帝的技能瞄准弱点属性输出即可。

### BOSS “怠惰”恶魔：ベルフェゴ-ル

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ベルフェゴ－ル | 100000 | 火→水→雷 | 飞行 |

之前妖狐使用的打消我方全体身上的Buff然后添上全弱点属性技能就是出自此恶魔。BOSS的弱点会按照火→水→雷这个顺序变化，每受到一次攻击就会变化一次，其中最初的弱点属性是随机的。因为打中BOSS弱点属性以外的攻击都会回复它的HP，所以一定记得要随时查看BOSS的弱点，魔法输出职业进行连续攻击时要记住上面列出的弱点变化顺序从而使出对应的属性魔法。

### BOSS “愤怒”恶魔：サタン

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| サタン | 100000 | 水 | 恶魔 |

物理攻击力很高，准备好提高物防的装备和技能吧。BOSS会使用让我方全体陷入“バ－サク”状态的技能，也就是陷入狂暴无法控制角色，只能使用普通攻击的状态，可以装备让道具能够全体化使用的技能，然后找个没中招的角色使用万能药即可解除。

### BOSS “嫉妒”恶魔：リヴァイアサン

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| リヴァイアサン | 100000 | 雷 | 水栖 |

之前妖狐用即死攻击暗算我方的就是这只恶魔，最好我方全体先装备上预防即死的饰品。当BOSS处于“高度浮游状态”时，物理攻击无效；当BOSS身体落下的时候进入“耐魔法形态”，魔法攻击无效，即使是普通攻击赋予属性也行不通。BOSS会使用“嫉妒”技能让我方的物理、魔法攻击力与物理、魔法防御力全都下降到75%，前期先用魔法输出，等BOSS身体落下后用皇帝的“高贵な鸳”一口气提升回攻击力然后一回合收拾它吧。

### BOSS “傲慢”恶魔：ルシファ-

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ルシファ－ | 100000 | 风 | 飞行 |

此BOSS也会打消我方的Buff效果并让自己的能力值提升。可以使用驱魔人职业的“ピュリファイ”技能解除BOSS身上的Buff，减少威胁。此外，BOSS在受到单体物理攻击时会反弹伤害，注意提高一下输出角色的物防。当BOSS的HP不足50%时就会开始使用全体物理攻击，如果没有解除掉BOSS的Buff，那伤害将会非常高，当BOSS掉至此血线时，依然是用万能的皇帝技能提高我方输出然后速攻解决掉吧。




主线通关后，会解锁“山の次元洞”、“砦の次元洞”、“火の次元洞”三个隐藏迷宫。这些迷宫都是无法调整遇敌率的，固定在0%，其中在火の次元洞最深处有隐藏BOSS。隐藏迷宫的BOSS都在宝箱内，只要打开宝箱就会触发战斗。宝箱里的BOSS攻击力都相当高，全部都是龙系怪物，因此物理输出职业选择克制龙的大剑系武器比较好，首推能把输出极限化的皇帝职业，副职业装上战斧的精灵技，然后准备多些金钱让回复角色的副职业装备上商人技能，使用“BPドリンク”技能给输出职业增加行动次数。而白魔道士的“生命保存则”这种保命神技是能装多少就装多少为好。对付这些龙，除了要防止它们各自不同的异常状态外，基本上打法都是一样的，要想比较安全地用正常手段对付宝箱BOSS的话需要把人物等级提升到90左右。

## 山の次元洞

**位置:** 圣骑士ブレイブ所居住的森の仕立て屋西侧。

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| ケリュケイオン | 东部 | 宝箱 |
| 复活茸 | 中腹 | 掉落物 |
| ドラグ－ン（ドラゴン战） | 中腹 | 下方的宝箱 |
| 布都御魂（ドラゴンゾンビ战） | 中腹 | 上方的宝箱 |
| アスクレピオス | 西部 | 右方的宝箱 |
| エクスカリバ－Ⅲ（ミズチ战） | 西部 | 左方的宝箱 |

### BOSS ドラゴン

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ドラゴン | 200000 | 水 | 龙 |

BOSS喜欢释放BP进行连续攻击，瞄准它的BP跌入负数的回合进行回复和Buff附加。

### BOSS ドラゴンゾンビ

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ドラゴンゾンビ | 200000 | 火、光 | 龙、尸灵 |

BOSS的血降到一定程度时就会使用全体喷雾攻击，威力高而且会给我方全体赋予“毒”的异常状态，对策好这个后便老实瞄准弱点属性输出即可。

### BOSS ミズチ

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ミズチ | 200000 | 雷 | 龙 |

全体先装备上时魔道士能防止陷入“ストップ”状态的辅助技能，BOSS会使用冻眼赋予我方全体水属性弱点，然后使出的喷雾攻击的伤害基本上就会秒杀我方。要是来不及在它打出这个连击前收拾它的话，依靠“生命保存则”直接硬扛也是行得通的。

## 砦の次元洞

**位置:** カルディスラ北方过桥后的建筑可以进入，通往2F的开关需要从右边房间下方的隐藏通路走过去打开，而3F左边门的开关则需要先通过右上方的隐藏通路打开，接下来再前往左下方的隐藏通路打开通往2F的开关。2F左边通往1F的开关则要通过左下方的隐藏通路打开。




| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| ドワ－フグラブ | 2F | 宝箱 |
| レ－ヴァテイン | 2F | 右下开关处的下方有隐藏通路，走进来打开宝箱即可取得 |
| マバリアシ－ト | 3F | 宝箱 |
| エリクサ－ | 3F | 宝箱 |
| 骑士エンペラ－（ジャバウォック战） | 3F | 在地图右下方的隐藏通路里 |
| ブラックベルト | 2F | 左方的宝箱 |
| リボン | 1F | 宝箱 |

### BOSS ジャバウォック

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ジャバウォック | 200000 | 光 | 龙 |

我方全员装备上防止“恐怖”状态的饰品，它也会使用魔眼赋予我方全体暗属性弱点，打法和ミズチ差不多。

# 火の次元洞

**位置：** ミスリル矿山 B2 的最深处可以进入，矿山在ハルトシルト的东北方。因为地图上有地形伤害所以先装备上素颜的“けんけんぱ”技能。

| 可获得道具 | 地图 | 备注 |
|---|---|---|
| エ－テルタ－ボ | 1F 东 | 掉落物 |
| 魔神の腕轮 | 1F 东 | 右上方的宝箱 |
| キャノンナックル（ワイヴァ－ン战） | 1F 东 | 中央的宝箱 |
| エルメスの靴 | 1F 东 | 左上的宝箱 |
| ミョルニル | 2F 东 | 右下的宝箱 |
| ハイパ－リスト | 2F 东 | 左上的宝箱 |
| パラシュ（ベヒュモス战） | 2F 东 | 左下的宝箱 |
| ガ－ンディ－ヴァ（サラマンダ－战） | 3F | 上方的宝箱 |
| ソウルオブサマサ | 3F | 下方的宝箱 |
| ドラグヴァンデル（ラ－ド－ン战） | 3F | 中央的宝箱 |
| クリスタルベスト | 2F 西 | 右下的宝箱 |
| 血涂られた盾 | 2F 西 | 中央的宝箱 |
| ラストエリクサ－ | 2F 西 | 左下的宝箱 |
| 天逆鉾（シンリュウ战） | 1F 西 | 宝箱 |

## BOSS ワイヴァ－ン

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ワイヴァ－ン | 200000 | 火 | 龙 |

BOSS 会使用风属性的全体攻击。

## BOSS ベヒュモス

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ベヒュモス | 200000 | 雷 | 龙 |

BOSS 会使用让我方全体陷入“沉默”状态的全体攻击，魔法输出职业在开战前先装备上防止沉默的饰品吧。其中 BOSS 还会使用让我方陷入“毒”状态的单体啃咬攻击，不过造成不了多少大威胁，让白魔道士来回复异常状态即可。

## BOSS サラマンダ－

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| サラマンダ－ | 200000 | 水 | 龙 |

BOSS 会使用火属性的全体攻击。因为它使用全体攻击的频率比较高，所以一定要保持好团队的血量。

## BOSS ラ－ド－ン

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| ラ－ド－ン | 200000 | 风 | 龙 |

在开战前全员先装备上防止“麻痹”状态的饰品。

## BOSS シンリュウ

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| シンリュウ | 200000 | 暗 | 龙 |

开战前物理输出职业先装备上防止“暗暗”状态的饰品，BOSS 会使用光属性的全体攻击。

# 隐藏 BOSS

在 1F 西与冒险家搭话，便能挑战本作最强的隐藏 BOSS——冒险家。要和冒险家对战必须先打倒同样位于 1F 西宝箱内的 BOSS“シンリュウ”，在シンリュウ战后用脱出道具返回迷宫出口保存后，再以万全的状态挑战冒险家吧。要想无伤前往冒险家处，只要在人物等级 99 的情况下装备上妖狐的“黄泉送り”技能、素颜的“けんけんぱ”技能还有占星术师的“未来予知”技能便可以在地图内不受到任何伤害来到冒险家面前。

要想挑战冒险家最好还是把等级练到 99，要注意一旦战败就会返回标题画面。




## BOSS 冒险家、相棒

| 名称 | HP | 弱点 | 种族 |
|---|---|---|---|
| 冒险家 | 530000 | 无 | 人型 |
| 相棒 | 50000 | 无 | 兽 |

开战前先让物理输出职业装备上防止“暗暗”状态的饰品。第一阶段战斗胜利后，会与脱下帽子的冒险家进行连续战斗，注意因为是属于“连战”，因此 BP 点的状况会保持上一回合的状态不会回复。第二阶段的冒险家与相棒的数值和第一阶段相同，只是使用的技能有所变化。

想要攻击冒险家的话，相棒会挺身而出保护冒险家，而无论是先打倒相棒还是先打倒冒险家也好，下一回合存活下来的一方都会把被打倒的 BOSS 召唤回来，因此最好就是能同时打倒两人，要随时查看两个 BOSS 的 HP。正常情况下当冒险家使出全体攻击“全体斩り”时 BP 会变成负数，可以趁这个机会先打倒相棒，然后利用冒险家使出召唤的那回合对冒险家进行输出。但是在相棒给冒险家回复 BP 的情况下就不是这样了，而且当冒险家在 BP 较高的情况下，可能会连续使用两次“全体斩り”或是“メテオ”，两者伤害都非常高，“生命保存则”必须要多带几个防止灭团。进入第二阶段后冒险者会使用皇帝职业的“ゾネンブル－メ”技能，会令行动慢的角色先行动，同时释放 BP 后的连续指令发动顺序也是逆转的，要留心计算。

用正常打法的话很难对付冒险家，在这里笔者介绍一个邪道打法，这个利用 AI 漏洞的打法，直到游戏的 1.0.2 版依然适用，要不要采用就看玩家自由了。

①让一个角色的皇帝职业习得“冬の岚”，为了提高输出还需要习得“**オ－バ－ロ－ド**”。

②队伍构成：皇帝（副职业随意）、白魔道士（副职业随意）、装备了“四刀流”、“二刀心得”的战斧 ×2

③第一场开始首先对准相棒集中输出，回复职业每盘都使用回复技能防止有我方角色被打倒。计算好血量，在打倒相棒的那一回合使用皇帝的“冬の岚”。因为冒险家的 AI 是固定会在相棒被打倒的下一回合复活它的，但是皇帝的“冬の岚”可以断绝场上所有的回复效果，因此冒险家的复活行动是无效的。而 AI 的限制使得冒险家会继续复活相棒，于是我方只要计算好“冬の岚”的结束时间（持续 3 回合），在结束前再次施放，冒险家就会不断重复复活行动，于是其他职业就可以一直无脑对冒险家进行输出了。

④记得在进入下一次连战时让 BP 维持正数，不然很可能开场就会被冒险家秒杀，接下来第二场战斗如法炮制，留意好“ゾネンブル－メ”的行动顺序逆转，只要有点耐心便可获取最终的胜利。






| 大逆转裁判 成步堂龙之介的冒险 | | | | AVG |
|---|---|---|---|---|
| 大逆转裁判 成步堂龙之介の冒险 | | | | 日版 |
| Capcom | 2015年7月9日 | 1人 | 推荐玩家年龄：12岁以上 | 文字冒险 |
| 6264日元 | 无对应周边 | | 本文对应游戏版本：1.1.0 | |

著名推理文字游戏“《逆转裁判》系列”一度为玩家带来前所未有的游戏体验，这次的新作《大逆转裁判》同样有着不错的表现。全新的时代背景与主角阵容，逗趣搞笑的推理、高潮迭起的庭审裁判与隐约可见的巨大阴谋，足以让玩家投入其中。遗憾的是故事剧情戛然而止，玩家只能在坑底翘首盼望下一作早日到来，好解开众多未解之谜。

文 子罗　美编 Juxi

# 系统介绍



与前作类似，本作依旧分为“侦探”与“法庭”两大部分。玩家在侦探部分收集证据并调查案件，在法庭部分利用这些证据与情报击破所有虚假证言，并在无数的谎言中梳理出事件的真相。《大逆转裁判》在这两大部分中又分别设计了新的特色系统，同时也是本作最大的噱头——和名侦探共舞的“共同推理”与在绝境中取胜的“陪审团系统”。

## 侦探部分

### 基础行动

日常行动中，玩家可操纵主人公四处移动，并通过对话与现场调查等方式找出与案件有关的线索，获得新证据。只要获得当前剧情所需的所有情报，就会自动进入游戏的下一阶段。

**调查（调べる）：**场景调查，调查完成的光标会打钩提示。也可以调查场景上的人物触发对话。

**移动（移动する）：**移动到另一个场景。

**对话（话す）：**与当前人物对话。对话完毕的项目会打钩提示。

**举证（つきつける）：**对当前人物出示证据，成功将引出更多的情报。

在基础行动中获得的证据将全数收录在“法庭记录”中，供玩家随时调取查看，甚至可以利用特殊系统“3D调查”做进一步调查，更新证据情报。

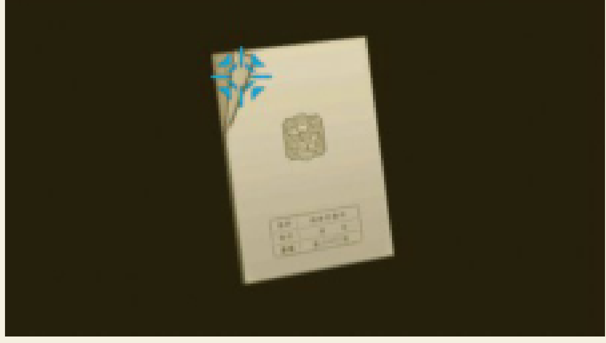
### 调查

“调查”是侦探部分最重要的环节，本作的调查分为两种。其一为“场景调查”，玩家可在固定视角的场景地图上寻找线索。调查完成后，光标上会打钩提示。通常一个场景分为左中右部分，玩家在下屏手动调整即可。其二为上文提及的“3D调查”，除了剧情直接触发的方式外，玩家也可以从“法庭记录”直接调取所需的证据品，再选择右下角的“详细”（くわしく）选项，利用下屏齿轮翻动调转物品，360度无死角地调查所需对象。





▲场景调查。



▲3D调查。

### 共同推理

配合名侦探“夏洛克·福尔摩斯”的出演，本作开发了全新侦探系统“共同推理”。在调查过程中，名侦探福尔摩斯会在事先准确无误地指出核心结论，然后做一番让人哭笑不得的逗趣推理。而我们的主角成步堂需要做的，就是对这番推理进行纠正与检讨，替换错误的关键字，最终导出事件的真相。




## 法庭部分

### 寻问证词

这是《逆转裁判》系列”的传统系统。在裁判中，辩方律师可“威慑”（ゆさぶる）证人的每一句证言，找出证言与证据不符的地方后，即可对该证言“举证”（つきつける），揭穿对方的谎言。让案件的审理继续下去。反之，若在法庭部分出现错选的情况，将扣减画面右上角的“信任点数”，“信任点数”归零时，游戏将宣告失败。利用下屏下方的“书本”符号多加存档，可规避Game Over的结局。

### 追问证人

这个系统来自Capcom与Level-5联合制作的《雷顿教授VS逆转裁判》（下简称《雷逆》）。复数证人同时站成在证人席上，你一言我一句地作证，当辩方律师对某句证言进行“威慑”，该证人会吐露更多的线索。此时，若身旁的其他证人对其发言感到疑惑，会发出声音，头上出现“……”的符号。玩家只需看准时机，利用下屏找出表现异常的证人，再进行“追问”（といつめる）即可。




### 解答疑问

裁判的过程跌宕起伏，常常出现新的“疑问”，玩家需针对问题做出正确的“解答”。解法的方式有“选择”、“指疑”与“举证”三种。下屏直接给出几个选项时，只需选择合适的回应即可；也有可能给出某个场景或图片，要求玩家指出图中的可疑之处；最后一种，下屏自动进入证据与关系人的画面，由玩家选择对应的证据或人物并进行举证。玩家若在这个环节出错，也将扣除“信任点数”。

### 陪审团系统

本作的英国法庭有其独特的“陪审团系统”。随着新证人上庭、寻问新证言与新证据的出现，剧情会强制让6名陪审员做出不同“评决”。当6人评决一致认为被告“有罪”，就到了成步堂力挽狂澜，为被告做“最终辩护”的时候了。

总的来说，“最终辩论”的玩法同样出自《雷逆》，只是从指出证人间的矛盾改为“指出陪审员间的矛盾”。每位陪审员都会说出自己坚信被告有罪的“理由”与“主张”，成步堂只可对其“威慑”，引导陪审员说出更多的情报，更正主张。最终，玩家需挑选2项可疑的主张并“指出矛盾”（ぶつける），才能改变陪审员的评决。当法庭的巨大天平倾向“无罪”或平衡，裁判就能继续下去。









# 流程攻略

※ 流程攻略中将穿插剧情介绍，请玩家自行斟酌是否阅读。



## 第1话 大いなる旅立ちの冒险

### 法庭①



**11月22日 午前8时43分**

**◆大审院 被告人控室 伍号室**

日本大审院的被告人控室中，本案被告“成步堂龙之介”正忐忑不安地等待开庭，而他的好友“亚双义一真”已经做好为他辩护的准备。3天前，为了庆祝亚双义获得远赴大英帝国留学的资格，两人在高档西餐厅用餐，最终成步堂却被卷入到一起杀人案中，还成了案件的嫌犯。

**同日 午前9时**

**寻问**



**疑问：** 考えているヒマはない。どうする…!
**选择：** 『私です』と答える

↓

**教学：** 法庭记录→关系人→もどる
**举证：** ジョン・H・ワトソン（47）

↓

**疑问：** 教授の“死因”を示す《证据》を探して《つきつける》がいい…今、すぐに!
**举证：** 遗体检分记录→获得新证据“被害者の写真”

↓

**疑问：** クチを挟むな、といわれているけど…どうする?
**选择：** 『はいッ!』→获得新证据“ボーイの名刺”

亚内检察官提交证据，表示死者在“至近距离”遭枪击毙命，之后传唤了本案参考人，西餐厅的服务生“细长悟”。事发当时，细长悟看到被害者死在椅子上，旁边只站着成步堂。可成步堂清楚记得，被害者对面还坐着一名女性。细长矢口否认，提交了一张画在名片背面的现场图。

接下来，检方传唤目击证人贫困的帝国军人“涡久丸泰三”与年迈的古董店老板“园日暮三文”。事发当时，两人就坐在死者隔壁的位子上用餐。




**寻问**

**～目击したこと～**

ウズクマル「漆黑の学童が、英国绅士に发炮せり！卑劣にも…その背后から、突然にッ！」
**举证：** 被害者の写真

↓

**～真犯人の《根据》～**

获得新证物“现场写真”。
ウズクマル「そして、あのとき。洋食堂には、我らの他に、たったヒトリの客もなし！」
**威慑：** 第三句证言

↓

**疑问：** ワトソン教授の《诊察票》…《证据》として要求するべきか?

↓

**选择：** 要求する→获得新证据“诊察票”
本轮证言结束后，激活系统“3D调查”。

↓



**3D调查：** “诊察票”背后左上的折角，打开本子，调查内部记录→“诊察票”情报更新。

↓



**3D调查：** “ボーイの名刺”背面→“ボーイの名刺”情报更新。

军人声称自己目睹成步堂从背后对教授开枪的瞬间。然而根据死者的照片，子弹是从正面射进去的。实际上，军人与老人都没有看到关键性的瞬间。成步堂坚持当时还有一名女性在场。让人难以理解的是，军人与老人都一口咬定，并不存在这个人。

**寻问**

ソノヒグラシ「…左样。白き绅士は、あの食卓で、ひとり静かに食事を乐しんでおつた。」
**举证：** 诊察票

↓

**疑问：** …このビフテキを食べたと考えられる人物とはッ!
**选择：** それ以外の第三者

↓

**疑问：** 检察官さん以外で、证人たちの《证言》を操作する“权力”を持つ人物とは…
**举证：** 细长悟（29）

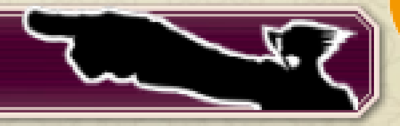
↓

**疑问：** 给仕长『细长悟』…その“正体”を示す《证据》をな!
**举证：** ボーイの名刺

亚内检事拿出被害人的“病例”，说明被害人是看完牙医后才前往餐厅。可是在拔牙之后，被害人只能喝水而无法进食，这恰恰说明当时餐桌上的那份牛排是属于别人的。

亚双义认为两位证人之所以会做出这样的伪证，是因为受到了权力阶级的控制。调查名片正面发现服务生的真实身分，他竟然是一名刑警！被揭穿的细长刑警再次站在了证人席上，坦言在案件发生之后，自己接到了上级命令，让一名女性率先离开了现场。意识到本案还有重要证人尚未出现，裁判长当即要求检方传唤这位证人。

### 法庭②



**同日 午前11时38分**

**◆大审院 被告人控室 伍号室**

总算逼出了记忆中的那名女性，裁判出现转机。裁判即将继续，御琴羽交代女儿“寿沙都”前往大学。成步堂与坚信他无罪的好友亚双义再次回到法庭之上。

**同日 午后12时9分**

**◆大审院 第贰号大法庭**

新证人洁泽尔来到法庭，表示在事发当日，她与被害者同台用餐，亲眼目睹成步堂开枪杀人的瞬间。

**寻问**

**~恐ろしくも悲しい光景~**

ホソナガ『教授は、食事ができなかったので…ビフテキをひとつ、注文しました』

**威慑：**第2句证言

↓

**疑问：**どうだ？成步堂。今の《证言》は…

**选择：**重要な意味がある→获得新证言

↓

ホソナガ『ビフテキは自分がいただき、教授とは炭酸水のグラスで干杯いたしました』

**举证：**现场写真

↓

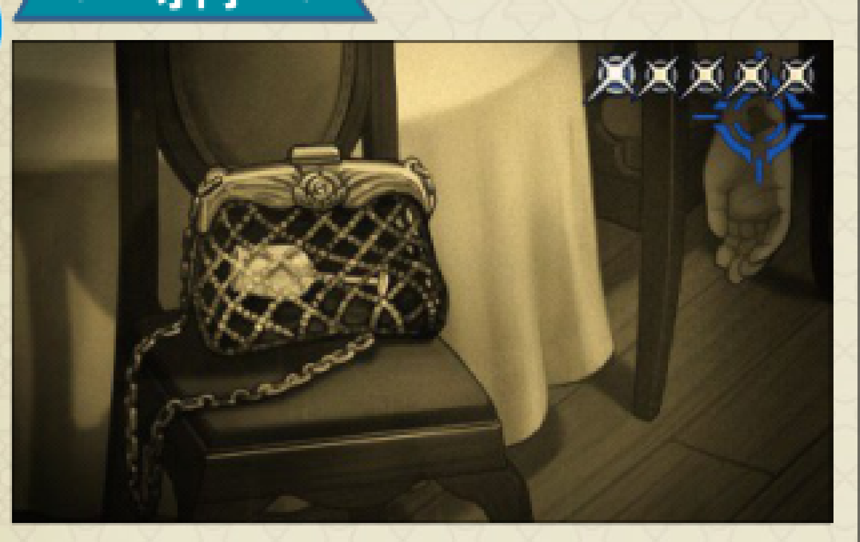
**疑问：**グラスを“手包”で持ち去った。そこに、《重要な问题》は…

**选择：**“手包”が问题→获得新证据“ハンドバッグの写真”

洁泽尔作证，当天她与被害者曾在餐桌上干杯。然而成步堂发现照片中的餐桌上只有一个玻璃杯。既然洁泽尔声称曾在用餐中与被害者“干杯”，那么另一个杯子为何消失？洁泽尔承认，是她偷偷把杯子放进小提包并带离现场。洁泽尔当天携带的是英国流行的镂空包，里头的物品一览无遗，不可能藏匿其他东西。

至此，似乎再无计可施。就连亚双义也感到无力回天。成步堂咬紧牙根，硬是从提包的照片上找出了可疑之处。

**寻问**



**疑问：**ここに写っている、大きな“问题”とはなににか…《指摘》するようにッ！

**指疑：**照片右上方，死者手腕部的伤痕

↓

**疑问：**被害者の“ヤケド”と、今回の事件を结びつける《证据》とは…！

**举证：**现场写真

↓



**指疑：**牛排铁板右侧的刻印。

↓

**疑问：**事件当日。手首に“ヤケド”をしたとき。ワトソン教授は…

**选择：**すでに死んでいた

死者的手部有可疑的烧伤痕迹，形状与牛排铁板的刻印完全一致，加上痕迹明显，推测至少压在上面烫了3秒。事发当日被害者并未发出惨叫，说明当时被害者很可能“已经死了”。若事实如此，当时坐在博士对面的洁泽尔不可能全不知情。

**寻问**

**~被害者の“死”~**

ジェゼール「まあ…贵国の未熟な捜査では、新しい《证据》の提示など、ムリでしょうけど。」

**威慑：**最后1句证言

↓

本次威慑结束后，激活系统“追问证人”。

↓

ジェゼール「まあ…贵国の未熟な捜査では、新しい《证据》の提示など、ムリでしょうけど。」

**威慑：**最后1句证言

**追问：**细长悟→获得新证据“炭酸水のボトル”

洁泽尔坚称自己对伤痕并不知情，用餐时被害者还活着，并且，遗体检查只查出枪击致死，而如此落后的搜查手段，不可能找出更多的证据。令人出乎意料的是，细长刑警擅自从现场拿走了某些证物并加以保管。当他拿出死者享用过的那瓶“碳酸水”，洁泽尔顿时脸色大变。

成步堂推测被害者真正的死因是毒杀。可警方并未检测出有毒物质。又到了无计可施之时，御琴羽寿沙都赶到法庭，手中提着一个和风的小包。

## 法庭3

**同日 午后1时14分**

### ◆大审院 第贰号大法庭

裁判长允许寿沙都与成步堂交接“新证据”，那竟是洁泽尔的研究报告。

**寻问**

获得新证据“ジェゼ-ルのレポ-ト”。

**疑问：**この审理で“检讨”するべき新たな《证据》とは…！

**举证：**ジェゼ-ルのレポ-ト

↓

**疑问：**“手がかり”は、そろっているハズだ。あの《硝子瓶》。“猛毒”は…

**选择：**入っている

**疑问：**“猛毒”の混入した水を飲んだにも关わらず、この证人が无事だった理由とは…！

**举证：**ジェゼ-ルのレポ-ト

↓

**疑问：**この《资料》…どの项目に、そなたの主张する“コタエ”があるのか！

**选择：**『特性』の项目

↓

**疑问：**なぜ。被害者だけが、《クラ-レ》によって、命を落としてしまったのか…？

**举证：**诊察票

洁泽尔的研究项目正好是某种南美狩猎民族使用的古老剧毒，会让目标全身麻痹，最终窒息而亡。这种毒药不曾在日本出现，不可能检测出来。洁泽尔优雅地喝下瓶中残留的液体，证明瓶中并无毒药。

然而这种剧毒必须“经由伤口”进入体内。被害者之所以在喝下后立刻死亡，是因为在“拔牙”后“留有伤口”。洁泽尔嚣张地夺过玻璃瓶并摔碎，然后指出被害者当时背对餐桌，坐在餐桌对面的她不可能射中他的胸口。

**寻问**

**疑问：**ワトソン教授を击った犯人を示す“手がかり”が…

**选择：**眠っている

↓



**指疑：**木盘上的鲜红血迹→获得新证据“ビフテキ皿”

↓

**疑问：**教授の食卓の、ビフテキ。もう、他に《手がかりは》…

**选择：**《手がかり》はある

↓

**疑问：**被害者の食卓にあったビフテキ…そこに隐れた《手がかり》とは！

**3D调查：**调查牛肉，掀开后发现下面的小判。

**指疑：**牛肉下的小判

成步堂回想案发时的一个细节，被害者背后的“牛排木盘”上留有血迹。那是正面中枪时所溅出的血。最后的希望就在细长刑警身上，他把现场所有的牛排及其木盘都保留了下来。

然而细长刑警从被害者餐桌上回收的木盘并无血迹。只有被啃咬得参差不平的牛肉与藏在下方的一枚“小判”。

### 寻问

**疑问：** ビフテキの下からあらわれた、小判。…その“持ち主”の名前は…！
**举证：** 园日暮三文（67）

↓

**疑问：** 园日暮老人の小判を盗み、ニクの下に秘匿した、憎むべきハンニンとは…！
**举证：** 涡久丸泰三（38）

↓

**疑问：** 证人、ジェゼ-ル・ブレットのコトバの“ムジュン”を立证する《证据》とは！
**举证：** 现场写真

↓

**疑问：** この事件の“真相”をアキラカにする最后の《证据》を手にしている人物とは！
**举证：** 细长悟（29）

丢失“小判”的古董店老板与军人再次上庭。细长刑警告诉大家，最近一段时间，常常有富裕的客人在餐厅丢失贵重物品。显然，当时有可能实施盗窃的，就只有贫穷的帝国军人涡久丸泰三了。

由于军官工资过低，军人只得到餐厅行窃。他总是一边啃咬牛排，一边物色猎物。事发当日，再次得手的他在案件发生后把偷来的小判藏进自己的牛排下，再趁乱与隔壁桌的调换过来。细长刑警适才呈上的，并非教授那桌的牛排。当他呈上那盘沾染血迹的牛排，证实只有洁泽尔能行凶的同时，也给所有的疑问画上了句号。成步堂获得“无罪”判决。

同日 午后2时46分

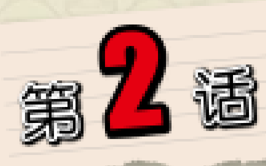
### ◆大审院 被告人控室 伍号室

成步堂在裁判中揭开真相的出色表现，让亚双义坚信他拥有成为“律师”的潜质。只是由始至终，洁泽尔也没有说出杀害被害者的“动机”是什么。由于“领事裁判权”，凶手并未受到制裁，即将离开日本前往上海。结果，这场裁判真的只是她口中的“游戏”罢了。

在最后，亚双义郑重向成步堂表示自己有一个请求。这个时候的成步堂还不知道，这件事将改变他的整个人生。



## 第2话 友とまだらの纽の冒险




1月9日 午前6时37分

### ◆蒸汽船アラクレイ号・船上



在驶往英国的蒸汽船“阿莱克雷号”上发生了一起离奇的密室杀人案件。名侦探“夏洛克·福尔摩斯”根据现场留下的信息，找到一名藏身在衣柜中的嫌疑人。而这名嫌疑人，竟然又是主人公成步堂龙之介。他从沉睡中醒来后，从寿沙都口中得知让他难以置信的事实——就在这个房间里，他的好友“亚双义一真”死去了。

### 调查

**与スサト对话：** 亚双义の死、事件について、◆密航、◆ゆうべのこと
（注：带◆符号为对话后新出现的选项）

↓

**疑问：** ぼくが《无实》であることを立证する证据を…たたきつけろ！
**举证：** 『アケルナ』の札

寿沙都告诉他，亚双义的尸体趴在地上，旁边是一瓶倾泻的墨水。在他的右手前方，还留有用墨水写下的一段俄文。房间惟一的出入口被重型门栓锁上，室内只有一个通风口与外界相连。简而言之，这个房间是一间密室，所幸成步堂被揪出衣柜时，柜门上贴着一张的纸条，他不可能亲自贴上封条。寿沙都勉强接受了他这个说法，决定与他一起对案件进行“调查”。

### 调查



**调查：** 房间右侧的通风口、书桌上的日记、杂乱的书架、地上墨水写的文字、尸体旁的黑色痕迹
**调查：** 趴在书桌上的福尔摩斯

↓

**与ホームズ对话：** “名侦探”、亚双义の事件、◆2つの“事实”→获得新证据“现场写真”、◆さっきのスイリ→获得新证据“革命家の记事”、调べていたこと→获得新证据“亚双义の日记”
**3D调查：** “革命家の记事”背面→获得新证据“踊り子の记事”。

调查现场一些可疑之处后，书桌上出现一个怪人，自称“名侦探”的福尔摩斯一上来就准确无误地说中成步堂的心事，却做了一番让人哭笑不得的胡来推理。离去前，福尔摩斯把一份报纸与亚双义的日记交给成步堂。

### 调查

**调查：** 房间内剩余的所有线索，调查过的线索会打钩。调查完成后房内出现另一名船员。
**调查：** 进入房间的新船员

↓

**与ホソナガ对话：** 特务指令、调查の《许可》
**举证：** 亚双义の日记

↓

**移动：** 船内・廊下

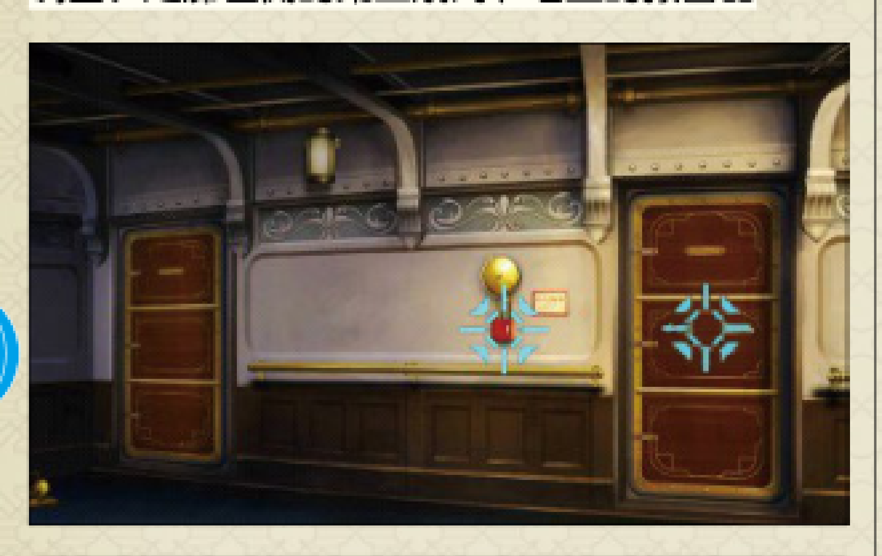
一名船员走进房内。他居然是在西餐厅枪杀案中大展身手的“细长刑警”。成步堂劝服细长刑警为他争取调查案件的机会，得以离开这个房间。

**同日 午前7时48分**

### ◆アラクレイ号 壹等船室 廊下

**调查**

**调查**：走廊右侧的船员
**与ストロガノフ对话**：壹等船室区画、◆トナリの船室の客人、ゆうべのこと
↓
**调查**：走廊左侧的第二扇门、墙上的报警器



走廊也守着一名身材魁梧的船员“斯特罗加诺夫”。从他口中，成步堂得知亚双义隔壁住着一名贵客，然而奇怪的是，成步堂待在房内整整半个月，从没感觉到隔壁房有客人。船员坚称昨晚并没有出现任何异常，随即离去。大门紧闭的2号室内忽然传出惊叫，成步堂等人冲进房内。

**同日 某时刻**

### ◆アラクレイ号 壹等船室 贰号室

**调查**

**与ロイロット对话**：ゆうべのこと
**调查**：衣柜里的福尔摩斯

2号室的西洋贵客“罗伊洛特”拒绝了福尔摩斯的调查请求，无论成步堂如何询问，罗伊洛特都表示无可奉告。没办法，只好祭出“名侦探”这个绝招了。福尔摩斯不负众望，立刻指出这名绅士藏有2个秘密，被说中的罗伊洛特脸色大变。

**共同推理**

**Topic 1 老人的正体**
あなたは、そのハサミを使ってリッパなヒゲを切るトコロだった!
**3D调查**：人物背后那头漂亮的长发。
**举证**：キレイな金发
↓
あなたの正体を示す《证据》…それは…革命家の记事です!
**举证**：踊り子の记事
↓

**Topic 2 犯した罪**
あなたの“罪”…その《证》こそ、その旅行包なのです!
**3D调查**：放在桌子上的头冠。
**举证**：宝冠
↓
旅行包を开けられない《理由》…それは、その本棚の本に书かれている!
**3D调查**：书柜右边的告示“注意事项”。
**举证**：注意书き

成步堂揭穿此人正是新闻中失踪的15岁芭蕾舞者“尼克米娜”。她正逃往英国，随身携带着价值2万卢布的头冠。而且她违反了蒸汽船的规定，私自带小动物登船。

**调查**

**与ニコミナ对话**：ゆうべのこと、亡命、◆奇妙なこと、“トモダチ”
**举证**：亚双义の日记

尼克米娜称自己对昨晚隔壁房间的命案毫不知情。奇怪的是，新闻上报道尼克米娜在昨天失踪，她要如何登上这艘蒸汽船？旅行箱里被她称作“朋友”的宠物又是什么？对这两个问题，尼克米娜一味含糊其辞，试图蒙混过去。随后，她被船员带离房间。成步堂等人也被无情地赶了出去。




**同日 某时刻**

### ◆アラクレイ号 壹等船室 廊下

**调查**

**移动**：亚双义の船室

被赶出房间的成步堂无计可施，只得再度回到案发现场。

**同日 某时刻**

### ◆アラクレイ号 壹等船室 壹号室

**调查**

**调查**：房间左侧，站在衣柜旁的细长刑警。
**与ホソナガ对话**：トナリの船室、◆新しい情报→获得新证据“遗体检分记录”、名侦探のこと→获得新证据“床の痕迹”
**移动**：船内・廊下

细长刑警与他们交换情报。成步堂从他手中得到船医提供的“遗体检分记录”，得知亚双义的尸体并没有明显外伤，推测死因为“颈椎损伤”。另外，尸体旁的褐色痕迹经推敲，竟是亚双义常用的“鞋油”。

**同日 某时刻**

### ◆アラクレイ号 壹等船室 廊下

**调查**

**调查**：走廊右侧的福尔摩斯→获得新证据“航海日志”
**移动**：ニコミナの船室

走廊的福尔摩斯交给成步堂一本“航海日志”。昨晚2点后，航海日志上空白一片。照理说无论异常与否，船员每30分钟就得在日志上记录情况，空白一片反而证明2点后曾出现“异常状况”。并且，不光是成步堂，福尔摩斯与寿沙都也觉得今天睡醒后“脑袋一直隐隐作痛”。

**同日 某时刻**

### ◆アラクレイ号 壹等船室 贰号室

**调查**

**调查**：杂乱的书柜，椅子上打开的旅行箱、通风口

两人偷偷进入尼克米娜的房间进行调查。成步堂发现书柜与亚双义房内的一样，装饰品与书籍全部倾倒，他顺手把书柜整理好。就在这时，船内响起了巨大的警铃声，整艘船急速朝左倾斜。“紧急停船”的混乱后，成步堂吃惊地发现书架上的东西又一次全部倾倒，门上那把“重型门栓”居然也莫名其妙地锁上了。






**同日 某时刻**

### ◆ニコミナの船室

**调查**

**调查**：房间左侧，挂在墙上的福尔摩斯。

由于“紧急停船”，成步堂二人偷偷跑进尼克米娜房间的事被抓个正着。尼克米娜与船员提议抓捕成步堂，无计可施的他只好再次祭出“名侦探”这个大杀器。

福尔摩斯自称破解了本案所有谜团。他认为日记中的“斑纹绳子”是一条黄绿相间的蛇。随后，福尔摩斯向尼克米娜说出他的结论，尼克米娜脸色大变，看来名侦探的结论又一次命中了事件核心。



## 共同推理

**Topic 1 侵入者の正体**

…そう。事件を思い出せば、その小さいなムネが痛むのは、当然です。

**3D调查：**尼克米娜左手手背上的抓痕。

**举证：**ツメ迹のキズ

↓

あなたの“トモダチ”…それは、モチロン。ヘビだったのです！

**3D调查：**调查餐桌上的相框，再调查照片上的小猫。

**举证：**子ネコ

↓

それは…もちろん。その、ヘビの抜けがらに间违いない！

**3D调查：**调查尼克米娜背后的“ヘビの抜けがら”后，名字变为“ネコじゃらし”。

**举证：**ネコじゃらし→获得新证据“ニコ＆ネコの写真”

↓

**Topic 2 死に至る道**

つまり、被害者の“死因”は…恐るべき猛毒が示しているのです！

**举证：**遗体检分记录

↓

そう！遗体の痕迹を调べれば…死の“原因”は立处されるのです！

**举证：**床の痕迹

↓

被害者の命を夺った“证据”を…あなたは、旅行包に隐したのです！

**3D调查：**椅子后面的垃圾桶。

**举证：**クズカゴ

↓

**疑问：**この硝子の《钟》と、ニコミナさんをつなぐ“证据”…それは！

**举证：**ニコ＆ネコの写真

一轮吐槽与纠正过后，真相似乎渐渐浮出水面。尼克米娜的宠物“朋友”实际上是一只小猫，昨晚小猫忽然从通风口跳进隔壁房间，从尸体旁的鞋油痕迹看来，亚双义很可能被什么东西绊倒在地最终丧命。尼克米娜房内的粉色碎片正好能与命案现场的玻璃碎片组成一个装饰品，属于她的宠物小猫。

综上所述，本案似乎是一次“偶然的事故”，亚双义不幸被跳进房间的小猫绊倒，摔断颈椎而死。然而成步堂始终觉得哪里不对，他决定深究下去。

## 调查

**疑问：**被害者の《死》が、ただの“事故”ではないことを立证する“证据”をね！

**举证：**现场写真

↓

**疑问：**あれが、ただの“事故”ではなかったと立证する、もうひとつの“证据”とは！

**举证：**床の痕迹

事件疑点重重。亚双义是“立即死亡”，不可能留下信息。尼克米娜说她从未进入隔壁房间，又无法解释她房内为何有一半玻璃碎片。这一切都说明亚双义死亡时，现场肯定还有其他人存在。

此时，船员提出在事发当时，“重型门栓”从内侧上锁，除了成步堂，谁都不可能待在密室内。可实际上，使用外力让门栓上锁的方法，大家都已经见识过了。

## 调查

**疑问：**この部屋に残された、カンヌキをかけた方法を示す”痕迹”とは…！

**指疑：**书架。

↓

**疑问：**ゆうべ。この船で《紧急事态》が起こった可能性を示す“证据”とは?

**举证：**航海日志

↓




**疑问：**现场に《第三者》がいた《痕迹》とは?

**3D调查：**斯特罗船员背后，上衣的下方有墨水痕迹。

**举证：**インキの迹

↓

**疑问：**ムラサキの《痕迹》の“正体”とは?

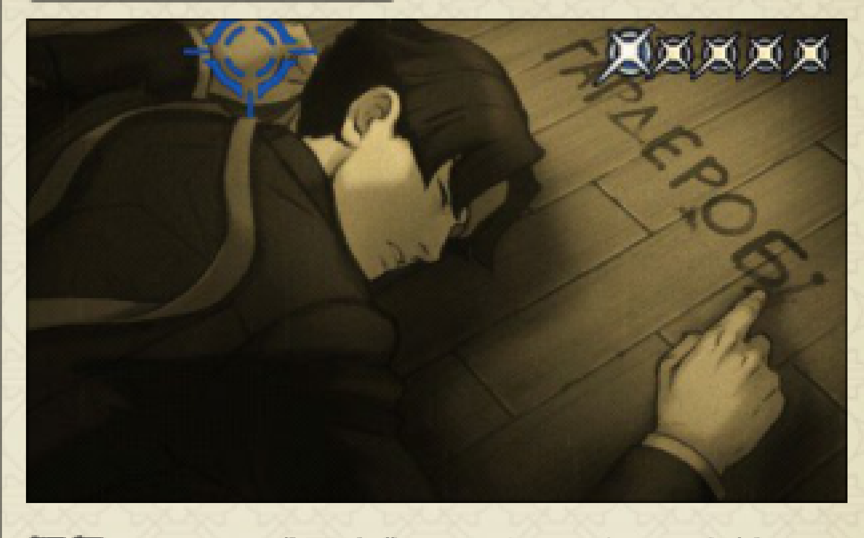
**举证：**现场写真

“紧急停船”不但能让书架上的东西全部倒下，也能让“重型门栓”自然上锁。只要按下外面的“报警器”即可。可这么大幅度的船体倾倒，不可能所有人都没有察觉。成步堂立刻想到“脑袋隐隐作痛”一事，很可能大家都服用了安眠药。昨晚，只有讨厌鸡肉而没有食用那道菜的亚双义是清醒的。而且，船员的上衣残留有紫色墨水痕迹，那正是案发现场洒落一地的墨水。

无奈之下，船员只得承认昨晚确实曾与尼克米娜一起进入亚双义的房内。尼克米娜一口咬定她进入房间时，亚双义已经死了。




## 调查



**疑问：**この、《写真》の。なにが“不自然”だというのか…

**指疑：**握拳的左手。

↓

**疑问：**《三日月》は、どこから现れたのか?

**3D调查：**尼克米娜的右耳。

**举证：**ニコミナの右耳

↓

**疑问：**亚双义の视线の先にあったものは?

**3D调查：**床边的大衣柜。

**举证：**クローゼット

人在摔倒时，理应双手张开准备支撑身体。然而亚双义的左手却紧紧握拳，攥着一个“三日月”形状的饰品，那正是尼克米娜丢失的右耳耳饰。证据确凿，昨晚尼克米娜见到亚双义之时，亚双义尚未身亡。

尼克米娜终于说出真相。昨晚找到小猫后，亚双义认出了她的真实身分。认为他打算通知警方的尼克米娜把他推倒在地，摔断颈椎而死。船员伪造现场，试图把一切罪行推在成步堂身上。

熟知亚双义为人的成步堂推测他最后只是看向“衣柜”。为了帮助这位可怜的逃亡舞者，亚双义想要叫醒柜子里的好友成步堂一起为她出谋划策。一个善意的举动，却引发了这次的惨案。




**同日 午后7时14分**

### ◆アラクレイ号 壹等船室 廊下

赴英留学的亚双义已经死去，寿沙都与成步堂理应折返日本。然而回想起亚双义内心对先进司法制度的向往与尚不为人知的真正目的，成步堂主动要求代替好友以“律师”的身分前往英国。最后，成步堂从寿沙都手中接过亚双义家代代相传的名刀“狩魔”，正式走上律师之路。

# 第3话 疾走する密室の冒险

## 法庭①

**2月18日 午前9时21分**

### ◆高等法院 首席判事执务室

**调查**

**与ヴォルテックス对话**：帝都・伦敦、司法留学生、◆留学の续行

↓

**疑问**：我が国の、もうひとりの《弁护士》。それは…

**选择**：任一选项

**与ヴォルテックス对话**：◆试验

↓

**疑问**：この、ムチャな《试验》。どう答えるべきだろう…!

**选择**：任一选项

**移动**：中央刑事裁判所

抵达英国首都的成步堂来到高等法院并申请代理留学的机会。沃尔特斯阁下决定给他一个测试的机会。一宗杀人案的裁判即将开庭，可并没有律师愿意为被告辩护。于是，在毫无准备的情况下，成步堂与寿沙都匆匆赶往中央刑事裁判所。




## 法庭②

**同日 午前9时45分**

### ◆中央刑事裁判所 被告人控室

**寻问**

**疑问**：え！そ、それは…

**选择**：任一选项

开庭前，成步堂见到了本案的被告，大富豪“梅根达尔”。随即得知这场裁判的检察官是拥有“死神”异名的检察官“班吉克斯”，带着满心的忐忑，成步堂走进了法庭。

**同日 午前10时**

### ◆中央刑事裁判所 大法庭

班吉克斯检察官陈述案情。本案发生在3日前的晚10点左右，被害者是一名烧瓦工人。凶案发生在一辆正在疾驶的“乘合马车”上，凶器匕首深深刺入被害者体内。事发当时，车厢内只有两名乘客，分别是被害者与被告梅根达尔。并且，梅根达尔的皮手套上还留有血迹。随即，检察官传唤本案的3名目击证人：马车车夫、银行职员与制帽人。

**寻问**

获得新证据“遗体解剖记录”、“现场写真”、“被告人の革手袋”。

↓

**~目撃したこと~**

获得新证据“乘合马车”。

**3D调查**：“乘合马车”各处。注意细节，对之后的寻问会有所帮助。

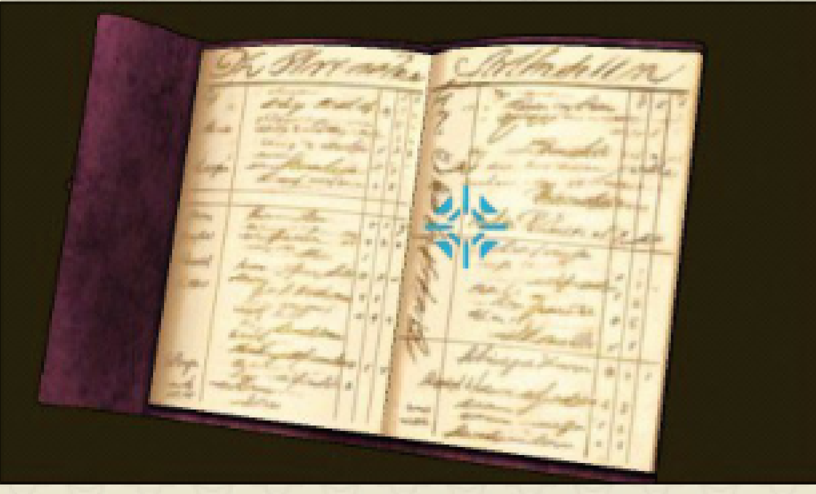
↓

フェアプレイ「たしかに…ナイフが刺さってました！ボク。思わず、悲鸣を上げちゃって」

**威慑**：第4句证言

获得新证据“凶器のナイフ”、“顾客帐簿”。

↓



**3D调查**：先调查“顾客帐簿”正面的锁扣，打开账簿后调查里面的内容→证据“顾客帐簿”情报更新。

↓

**威慑**：剩余的所有证言

↓

**疑问**：《最终弁论》…ぼくたちに残された、最后の“权利”…

**选择**：权利を主张する

事发当时，银行职员与制帽人坐在车顶的位子上，车夫边驱车前行，烦恼如此寒冷的夜晚却只有20便士的收入。证人从脚下的“天窗”看到车厢内被告忽然拿出小刀刺进身旁的被害者体内，制帽人随即发出尖叫。班吉克斯检察官还指出，梅格达尔是靠高利贷牟取暴利的恶人，被害者也是他的“客人”之一。

6名陪审员一致认为被告“有罪”。成步堂提出向陪审团做“最终辩论”的要求。

**最终辩护**




**指出矛盾**：2号陪审员与5号陪审员的主张

**指出矛盾**：3号陪审员与6号陪审员的主张

↓

**疑问**：证人たちは、それぞれ“违う”犯行の瞬间を目击した…か?

**选择**：あり得ない

↓

**疑问**：2人はそれぞれ违う犯行の瞬间を见ることは不可能でした。なぜなら…

**举证**：遗体解剖记录

4名乘客每人车费4便士，车夫的收益不可能是20便士。另外，坐在车顶的证人一人看到“被告持刀刺向旁边的人”，一人看到“被告举刀刺向躺在地上的死者”，显然是一个致命的矛盾。而且根据遗体解剖记录，死者身上只有一处刀伤。被说服的4位陪审员更改评决，让裁判得以进行下去。3名证人必须为这两个矛盾继续作证。

**寻问**

**~いくつかの“ギモン”~**

ベッポ「ええと。ワシは…その。刺したと…思いますです、ハイ。」

**威慑**：最后1句证言

至「そうツゴウよく、刺した“瞬间”を见るなんて、あるワケないよなァ。」

**追问**：银行职员フェアプレイ

↓

**疑问**：『たまたま、犯行の《瞬间》が目に入った』…どうなんだろう?

**选择**：あるワケがない→追加新证言

↓

フェアプレイ「ナイフで刺したあとの、血にまみれたあの両手…忘れるものかッ！」

**举证**：被告人の手袋

↓

**疑问**：彼が、ウソの目击证言をした“理由”を示す《证据》…

**选择**：《证据》はある

↓

**疑问**：この《证人》が、ウソの目击证言をする“可能性”を示す《证据品》とは…!

**举证**：顾客帐簿

车夫承认自己擅自提高车费，而且并未亲眼目睹杀人的瞬间。银行职员坚持自己看到了犯人“双手染满鲜血”的画面。可根据最初得到的“皮手套”，上头只沾有少量血迹。成步堂认为银行职员的目击证言有假，目的是让被告坐实杀人的罪名。然而被揭穿曾向被告借钱的事实后，银行职员仍坚持自己看到染血的双手，制帽人对此也有印象。看来，这并非谎言。

**寻问**

**~本当に见たこと~**

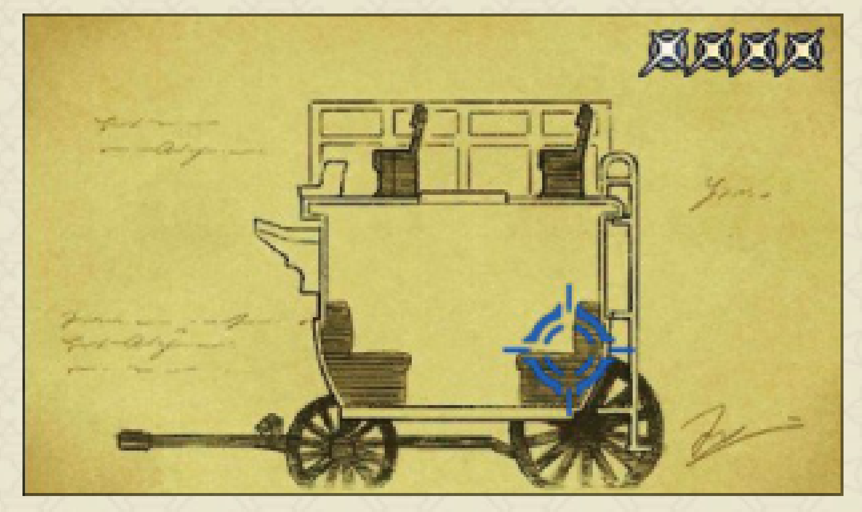
フェアプレイ「いずれにせよ。马车に、他の客がいたのなら、私たちに见えないハズがない！」

**威慑**：最后一句证言

↓

**疑问**：《天窗》から、马车の中の客を“すべて见ることができた”…か？

**选择**：见えない可能性がある



**疑问**：《乘合马车》の车内…他に“乘客”が存在した“可能性”のある场所とは！

**指疑**：车厢后方的座位

↓

**疑问**：证人たちの“死角”にあった座席。そこにいたかもしれない人物…

**选择**：心当たりはある

↓

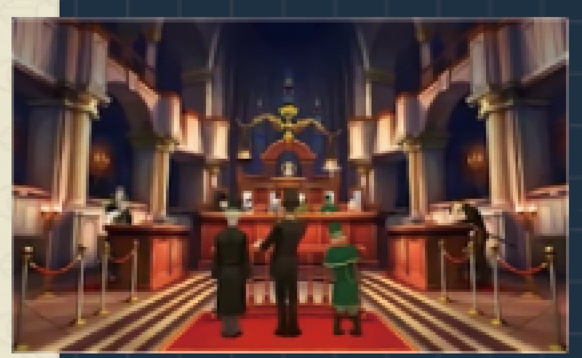
**疑问**：马车の中…その《死角》となった席に座っていたと考えられる人物とは！

**举证**：コゼニー・メグンダル（48）

↓

**疑问**：メグンダルさん自身の《证言》…どうするべきだろう？

**选择**：要求する



实际上，3名证人都没有看到杀人的瞬间，但职员与制帽人清晰记得坐在死者身边的乘客，两手上沾满鲜血。成步堂认为事发当时，被告梅根达尔很可能坐在2人的“视野死角”中。车厢内应有“第三人”的存在，这个人的两手染满了死者的鲜血。

为此，梅格达尔上庭作证，然而他的证言才说到一半，法庭内忽然传出“砰”的一声巨响，大量白烟冒出，裁判长不得不宣布“紧急中断”。



## 法庭 3

**同日 午后12时52分**

### ◆中央刑事裁判所 被告人控室

众人暂时离开法庭。据闻，警官们当场抓住一名意图逃跑的“少女”，恐怕那就是梅根达尔所说的“第三人”了。

**同日 午后1时**

### ◆中央刑事裁判所 大法庭

**寻问**

**~事件と少女の关系~**

**威慑**：所有证言

↓

**~少女が见た《事件》~**

**疑问**：あの马车の“モノ入れ”の、中。どうだっただろうか…？

**选择**：カラではなかった

裁判继续，一名少女与梅格达尔同时站在证人席上。梅格达尔称在事发当晚，被惊醒的自己见一名男子倒在地板上，随即把他扶回座位，随即在座位下的置物箱发现了小偷“吉娜”。认为小偷与本案无关的被告“善良”地让她离去。

这番证言后，陪审团一致认为被告“无罪”，裁判似乎也该结束了。然而班吉克斯检察官提出异常状况：警方调查时，置物箱并非空无一物。成步堂肯定了他的说法。因为他这一举动，陪审员再次改动评决。

**寻问**

ジーナ「あの“隐れ场所”の中って、まっ暗で。本当に、なーんにも见えないんだ。」

**威慑**：所有的证言后，再次威慑第3句证言

至「アタシ、暗いトコ、ニガテなの。闭じこめられちゃったみたいで。」

**追问**：メグンダル

↓

**疑问**：今の、ジーナさんのコトバ。どうだろう…？

**选择**：非常に重要→追加新证言

↓

ジーナ「だから、ずっと耳をすませてた。闻こえたのは、イビキだけだったけど」

**威慑**：新证言

↓

**疑问**：どうだろう…今の、このジーナさんの《证言》は？

**选择**：ムジュンしている

↓

**疑问**：しかし。他にも『闻こえたはず』の“音”があった。それは…

**选择**：《人物》を提示

↓

**疑问**：彼女は、この人物に关する“音”を闻いていなければオカシイのです！

**举证**：三度烧きのモルター（54）

↓

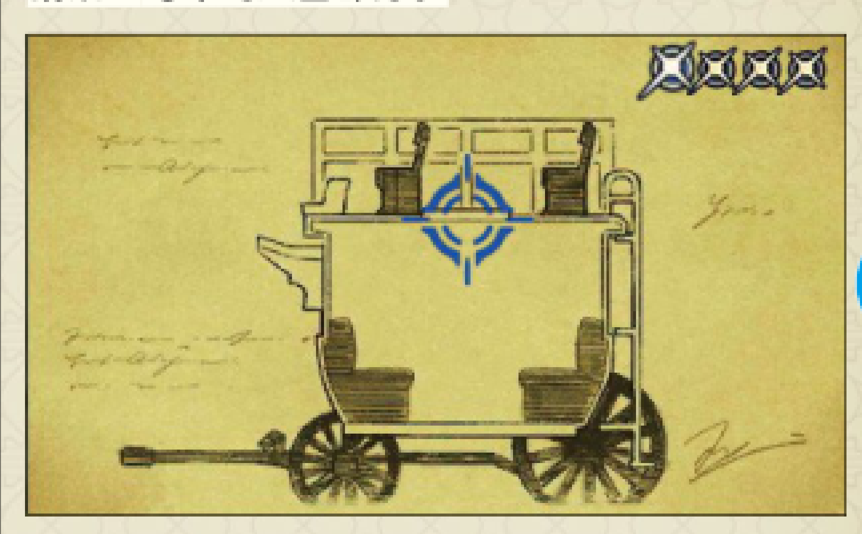
**疑问**：被害者が、马车の中に“现れた”。考えられる“可能性”は…！

**选择**：トビラ以外の场所から乘った

↓

**疑问**：被害者は、いったいどこから马车に乘り入んだのか…！

**指疑**：马车的天窗部分。



事发当晚，吉娜躲在置物箱内。黑暗中她的听觉特别灵敏。然而她并没有听见被害者“走进车厢”的响动。成步堂认为，假设吉娜的证言是真实的，本案会出现一个“新的可能性”——被害者从天窗掉进车厢内。这个推测一旦成立，坐在车顶的两名乘客也会有杀人嫌疑。为了证明自身清白，银行职员与制帽人冲上了证人席。

**寻问**

**~《告发》への反论~**

レディファースト「《天窗》は、いつも闭まってます！ボクたちには、开けられませんッ！」

**威慑**：第4句证言

至「あの《天窗》は、开かないんです！ボク。马车の中で、试しましたから！」

**追问**：最右边的ジーナ

↓

フェアプレイ「被害者が《天窗》から落とされたのなら。…《证据》を见せていただきたいッ！」



**3D调查**：调查“乘合马车”的门后可进入内部，调查上方的天窗，打开后调查血迹→“乘合马车”情报更新。

**举证**：乘合马车

↓

**疑问**：被害者が、《天窗》から马车の中に“落下”したことを示すのは…！

**指疑**：天窗上的血迹

↓

**疑问**：この审理中。何者かが、あの马车に“血痕”をデッチ上げるのは…

**选择**：可能だつた

↓

**疑问**：他に、不自然と思われる《痕迹》は、ございませんでしょうか…?

**选择**：心当たりがある

↓

**疑问**：この事件现场に“现れた”という、もうひとつの不自然な《痕迹》とは！

**指疑**：地板上的血迹

↓

**疑问**：弁护侧の、最终的な主张は…

**选择**：任一选项

马车的天窗只能从车顶打开，上头留有些微血迹，地板更有一大滩血。这更坐实了被害者从车顶掉进车厢的假设。然而班吉克斯检察官坚称，在开庭之前，马车上并没有这些痕迹，很可能是被告趁乱捏造的证据。无论如何，由于证据不足，梅根达尔最终获得“无罪“判决。

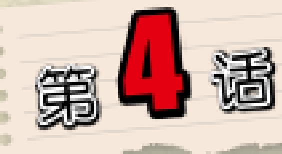





同日 午后5时14分

◆中央刑事裁判所 被告人控室

尽管裁判获得胜利，却并未揭开事件的真相，成步堂心情十分复杂。梅根达尔草草与他道谢，随后被带走再对马车做一次检查。然而不久之后，马车上燃起熊熊大火。



## 第4话 我辈と雾の夜の冒险




### 侦探①

2月19日 午前9时47分

◆高等法院 首席判事执务室

调查

**与ヴォルテックス对话**：メグンダルの死、英国式法庭、新しい依赖

**调查**：站在不远处的刑警

**与グレグソン对话**：グレグソン刑事、事件のこと、◆死神

↓

**移动**：留置所




从沃尔特斯阁下处，成步堂又接了一个没有律师愿意接受的案子。所幸，这次他们有足够的时间去调查案情。

同日 某时刻

◆留置所 9号独房

调查

**与ソ-セキ对话**：夏目漱石、容疑、◆事件について、◆不思议なこと、◆アノシャ-ロック・ホ-ムズ

↓

**移动**：ブライヤ-ロ-ド

本案的被告是日本留学生夏目漱石。事发当时，他快步走在回家的路上，正当他要超过一名穿绿色外套的行人时，行人忽然倒下，吓得他直接跑回了家。翌日，他就被“名侦探”给揪出来了。

同日 某时刻

◆ブライヤ-ロ-ド

调查

**与グレグソン对话**：伦敦警视厅、事件について→获得新证据“现场の地图”、◆目击者、明日の裁判、◆ホ-ムズのこと

↓

**移动**：ホ-ムズの部屋




同日 午后12时53分

◆ホ-ムズの部屋

调查

**与アイリス对话**：アイリスのこと、『ワトソン』、さっきの“推理”、◆“ニッポン人”の事件

获得新证据“アイリスのカ-ド”。

两人从葛来森刑警口中得知案件的大致经过，铁证如山。为了了解情况，成步堂来到贝克街 221B，得知名侦探已经前往被告家中进行调查。




### 侦探②

同日 午后2时38分

◆ブライヤ-ロ-ド

调查

**举证**：アイリスのカ-ド

**移动**：夏目漱石の下宿

同日 某时刻 

◆夏目漱石の下宿

调查

**调查**：椅子上的老人

**与ガリデブ对话**：漱石のこと、◆あやしい下宿人、2日前の事件、◆漱石の部屋

↓

**移动**：夏目漱石の部屋

同日 某时刻

◆夏目漱石の部屋

调查

**调查**：桌子→获得新证据“古书店の领收证”

**调查**：房间右侧的福尔摩斯

**与ホ-ムズ对话**：漱石の“逮捕”、家主ガリデブ氏、ウス暗い部屋

↓

**移动**：大家ガリデブの部屋

同日 某时刻 

◆大家ガリデブの部屋

调查

**调查**：房间右侧，窗边的福尔摩斯

在夏目的住所，两人遇到一对明显有所隐瞒的家主与女仆，多方试探却没有结果。之后，成步堂找到了名侦探。福尔摩斯称自己只是为警方找出"事发当晚从现场逃走的男子"，并未断言夏目就是"凶手"。之后，成步堂再次回到那对可疑主仆面前，与名侦探一起找出他们所隐瞒的事实。

**共同推理**

**Topic 1 暴君の正体**

ここで猛威を振るった《猛兽》の正体。それを示すのは狮子の像なのです！

**3D调查：** 狮子后面的相架，然后调查照片上的"ガリデブ夫人"。

**举证：** ガリデブ夫人

↓

あなたの、そのポッケ…そこに、消えた《猛兽》の"手がかり"がある！

**3D调查：** 女仆左手无名指的戒指。

**举证：** 结婚指轮




**Topic 2 暴君の猛威**

あなたの、キョ-レツな"痛み"…
ほおづえが、ハッキリ示している！




**3D调查：** 军人脸上的掌印。

**举证：** ビンタの迹

↓

そう！あなたが受けた"痛み"…その原因は、请求书の束が示している！

**3D调查：** 书签"しおりのカ-ド"，调查后名字更变为"恋文"。

**举证：** 恋文

↓

《绒毯》を无残なスガタにしたもの。それを示す证据は、洋果子の塔です！

**3D调查：** 桌子上的烛台。

**举证：** 烛台

↓

**移动：** 留置所

两人根本不是主仆，而是一对夫妻。事发当时，两人在这个房间发生争执，愤怒的夫人朝退役军人乱扔东西，最终引起小型火灾。争吵中，军人所喜爱的书籍《狮子王物语》也不见了踪影。不过，这件事与案件似乎毫无关联。时至黄昏，也到了决定是否为夏目辩护的最后时刻了。

**同日 午后6时31分**

### ◆留置所 9号独房

**调查**

**与ソ-セキ对话：** 咒われた裁判、◆《死神》の事实、咒われた下宿、◆"信じる"理由

因为上一个案件而感到迷茫无措的成步堂最终还是下定决心，相信眼前这个同胞"无罪"，站在辩护席上为他而战。

## 法庭①



**2月20日 午前9时23分**

### ◆中央刑事裁判所 被告人控室

开庭在即，成步堂需再次面对拥有"死神"异名的班吉克斯检察官。这是他第二次正式上庭，也是第二次与他对决。

**同日 午前10时**

### ◆中央刑事裁判所 大法庭

**寻问**

获得新证据"事件资料"、"凶器のナイフ"。

↓

**~漱石を逮捕した理由~**

获得新证据"现场写真"。

グレグソン「"荷物"というのは、古书で…古书店からの归りだったようです。」

**威慑：** 最后一句证言→"现场の地图"情报更新

↓

**疑问：** 今の证言。古书店について、中でも最も重要な情报は…

**选择：** 古书店の店名→追加新证言

↓

グレグソン「古书店《ブルボン屋》は、被告人の行きつけの店だったようですね。」

**举证：** 古书店の领收证→"现场の地图"情报更新

**疑问：** 《ボルブック古书堂》から、下宿へ　ると、かならず现场を通る…

**选择：** 异议を申し立てる

案情陈述中，成步堂得知被害者被小刀刺伤后并未身亡，只是昏迷未醒。3天前傍晚5点左右，身穿绿色外套的被害者走在人行道上，被告忽然接近并从背后刺伤她，丢下刚从古书店购买的书籍后逃离现场。然而葛来森刑警所说的古书店与被告夏目实际上去的书店并不相符，成步堂认为在事发时，被告说不定绕了远路，并未接近事发现场。然而夏目本人记不清当时的路线，照常理看也没有绕路的理由。此时，陪审团认为证据确凿，一致做出"有罪"评决。

**最终辩论**

5ゴウ「なんでもいいから、终わらせてくれよ！今日のシゴト、早く决めてえのよ！」

**威慑：** 5号陪审员的主张→更改主张

↓

**指出矛盾：** 3号陪审员与5号陪审员的主张

↓

6ゴウ「《ボロブック古书堂》は…よい店じゃ。《ブルボン屋》は…そうでもないじゃ。」

**威慑：** 6号陪审员的主张→更改主张

↓

**指出矛盾：** 2号陪审员与6号陪审员的主张

从5号陪审员口中得知，事发当天路上正好在做个小工程，这就成了夏目绕路的正当理由。而身穿绿色外套的6号陪审员当天也在绕远的那条路上行走并摔了一跤。成步堂指出，说不定被告夏目那天所看到的并非被刺的被害者，而是偶然摔倒的6号陪审员。4名陪审团更改评决，裁判继续。

随即，班吉克斯检察官传唤本案关键的"目击证人"，正是葛来森刑警提到的巡警及其妻子。

**寻问**

**~目击したこと~**

**威慑：** 所有证言→追加新证言

↓

ロ-ラ「それに。ハンニンが落とした4册の古本の『题名』も、バッチリ觉えてるし。」

**举证：** 现场写真

↓

**疑问：** 被告人が、4册の本を落としていないことを示す《证据》とは…！

**选择：** 古书店の领收证→获得新证据"现场写真②"、"4册目の本"

**3D调查：** "4册目の本"背面烧焦的痕迹。→"4册目の本"情报更新。




专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

夫妻俩作证，当晚他们准备前往餐厅庆祝结婚纪念日，路上目睹被害者忽然倒地，随后被告匆忙逃离现场。妻子甚至清晰记得当时掉落的4本书的书名，可根据古书店的收据，当时被告身上理应只有3本书。对于成步堂的质疑，班吉克斯检察官提交了新的照片与第4本书，并推测它是属于被害者的。

### 寻问

**疑问：** ここは…どうするべきだ。成步堂龙ノ介…！
**选择：** 异议を申し立てる
↓
**疑问：** まだ检讨されていない、重要な“手がかり”が眠る《证据品》とは！
**举证：** 4册目の本
↓
**疑问：** この、4册目の本…そこに残された、重要な“手がかり”とは！
**3D调查：** 背面烧焦的痕迹→“4册目の本”情报更新。
**指疑：** 烧焦的痕迹
↓
**疑问：** …この本の“痕迹”から导き出される、重要な《事实》とは！
**选择：** この本の持ち主
↓
**疑问：** この、无残に烧けコゲた本の“持ち主”とは…何者なのか！
**举证：** ジョン・ガリデブ（46）

辩方坚持认为还有一件需要讨论的“证据”，那就是“第4本书”。这本书背后有明显烧焦的痕迹，成步堂认为这本书并不属于被害者，而是退役军人加里德布的所有物。正好4号陪审员就是加里德布夫人，成步堂怀疑书籍在军人夫妇争吵时被扔出窗外，最终到了案发现场。这一推测激怒了整个陪审团，陪审团再次做出一致“有罪”的评决。



## 法庭②



### 最终辩护

6ゴウ「そういえば…最近。ウチでも火事があって、カゼをひいちまったわ。」
**威慑：** 6号陪审员的主张→更改主张
↓
**指出矛盾：** 3号陪审员与6号陪审员的主张→更改主张
↓
3ゴウ「オバサンが本を投げたとき、窗が开いていた…たしかに、あり得るな。」
**威慑：** 3号陪审员的新主张
至「火事だったら、どんなにサムくても部屋の窗はもう、全开にしたでしょうね。」
**追问：** 4号陪审员→更改主张
↓
4ゴウ「たしかに。あのとき、窗は开いてたわ。そんなのすっかり、忘れてたわねェ。」
**威慑：** 4号陪审员的新主张
至「本の《题名》どころか。それが、“本かどうか”すら、关系ないから。」
**追问：** 5号陪审员→更改主张
**指出矛盾：** 2号陪审员与5号陪审员的主张
↓
**疑问：** あのとき。ガリデブさんの部屋から移动した『もうひとつのもの』とは…
**举证：** 凶器のナイフ

陪审员们的主张证实了在发生火灾时，人们会下意识地打开窗户。而且女人发飙时根本不会在意手上的究竟是什么。事发当时，加里德布家很可能不光丢失一本书，还扔了凶器小刀出去。然而问题又出现了，被害者当时手上正“拿着”第4本书，就算书本能飞越大道，也不该飞进被害者手中。对此，巡警夫妻再次对现场情况做出证言。

### 寻问

**～パット巡査の报告～**

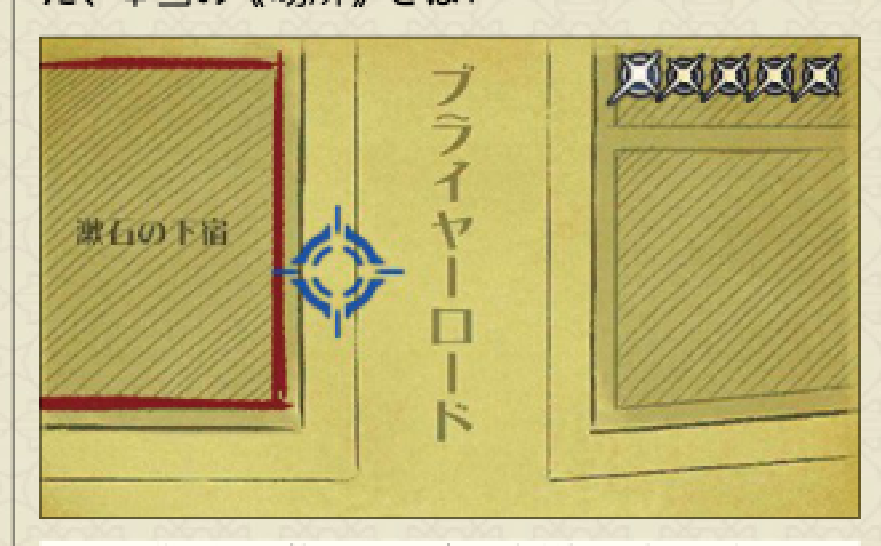
パット「ガリデブ夫妻は、无关系ですッ！伦敦警察の巡查として、断言します！」
**威慑：** 第1句证言→获得新证据“警察证”
↓
パット「なぜならば！あの部屋の窗は”跳ね上げ式”だから…であります！」
**威慑：** 第2句证言
至「ボク。きのう、お手伝いをしたんです。この事件の搜查を」
**追问：** 妻子ローラ→“事件资料”情报更新
↓
**威慑：** 剩余所有证言→追加新证言
↓
ローラ「あたし。目には自信がありますのよ！…ちょっと“方向オンチ”だけど。」
**威慑：** 新证言
至「よく、待ち合わせ场所を间违えて、パットに怒られてしまうんです。」
**追问：** 巡警パット→追加新证言
↓
ローラ「あのとき…落とした花束のせいで、あたし。道に迷ってしまったケド。」
**威慑：** 新证言→获得新证据“プレゼントの花束”




巡警作证道，加里德布家的窗户是“上悬式”，就算有东西扔出窗户，也会碰到窗玻璃而垂直下落，根本不可能飞到马路对面的人行道上。然而一个新的事实也在证言中浮现，事发那条大道正好是管辖范围的边界线，加里德布家侧属于证人巡警的管辖范围。加上妻子丢下的“花束”正好在加里德布家的窗户下方被发现，成步堂怀疑，案发现场是否曾被移动。

### 寻问

パット「现场からは、片时も目を离していません！なにひとつ、异常はありませんでした！」
**举证：** プレゼントの花束
↓
**疑问：** 事件の起こった步道に、《伪装工作》をしたと考えられる人物とは…！
**举证：** パトリック・オマ－リ（23）
↓
**疑问：** パット巡查が、《伪装工作》によって隐そうとしたもの。…それは！
**选择：** 被害者が刺された场所
↓
**疑问：** 贵公の“主张”…あの夜、事件が起こった、本当の《场所》とは！




**指疑：** 指出“漱石の下宿”侧的路边。ブライヤ－ロ－ド西侧
↓
**疑问：** オマ－リ巡查の“所业”。その动机を示す《证据品》とは！
**举证：** プレゼントの花束
↓
**疑问：** この事件の“犯行”が可能だった、もうひとりの《人物》とは…！
**举证：** ジョ－ン・ガリデブ

专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

为了能与心爱的妻子度过结婚纪念日，巡警下意识地欺骗了妻子，称案发现场并不在他的管辖范围内，随后，他把案发现场“移动”到大道对面。

巡查坦白，案发现场确实在加里德布家旁。他忠实地再现了现场，被害者手上本就拿着第四本书。庭审至此，情势出现极大的变化。成步堂指出本案新的嫌疑人，有可能抛出凶器的正是坐在陪审席上的 4 号陪审员“加里德布夫人”。检方要求夫人出庭作证，其丈夫老兵加里德布也自愿一同站在证人席上。




### 寻问

**证言：～ガリデブ夫妇战记～**

ジョーン「一方。ワタシめは、この人めがけて手当たりしだい、投げつづけました。」

**威慑：** 第三句证言

至「パンやら、キャベツやら、ニンニクやら、タオルや、スポンジや、ナプキンや…」

**追问：** ガリデブ

**疑问：** 今の、ガリデブさんの《证言》…どうなんだろう？

**选择：** 重要である→获得新证据“パイプ”



**3D调查：** “パイプ”烟斗内部→获得新证据“金属のカケラ”。

↓

ガリデブ「凶器のナイフが、ウチのものならば…《证据》で、立证していただきたい！」

**举证：** 金属のカケラ

↓

**疑问：** この、小さなカケラとともに、事件の“真实”を示す《证据》とは！

**举证：** 凶器のナイフ

老兵虽记不住夫人具体投掷了什么，但在争执中，他的烟斗被投掷物击中并摔断。成步堂在烟斗内发现了一小截金属碎片，正是刺伤被害者的凶器小刀尖部，证明了被害者身上的凶器正是来自加里德布家，然而仍无法解释垂直下落的小刀为何会刺中被害者的背部。若无法解决这个致命的矛盾，此前的一切努力都将告废。

### 寻问

**疑问：** “落下”したナイフが、被害者の背中に刺さった理由を说明する《证据》とは！

**举证：** 4册目の本

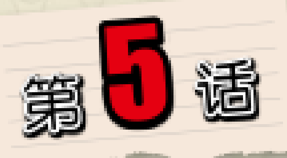






真相大白，被害者行走在大道上，忽然从上方掉下一本书籍，弯腰捡起的瞬间，下落的小刀残忍地刺入她的背部。由于朦胧的雾气，走在被害者后方的被告与目击证人巡警夫妇都未能察觉下落的小刀。由无数“偶然”构造而成的悲剧，正是这个事件的“真相”。

获得“无罪”判决后，夏目万分感谢成步堂的协助。他即将返回日本，带着一年来积累的文学研究，再在故乡用自己双手创作新的小说。而正为住宿而烦恼的成步堂二人也正式搬进了福尔摩斯家的阁楼，建立自己的“律师事务所”。



## 第5话 语られない物语の冒险



### 探偵①

**4月15日 午前9时13分**

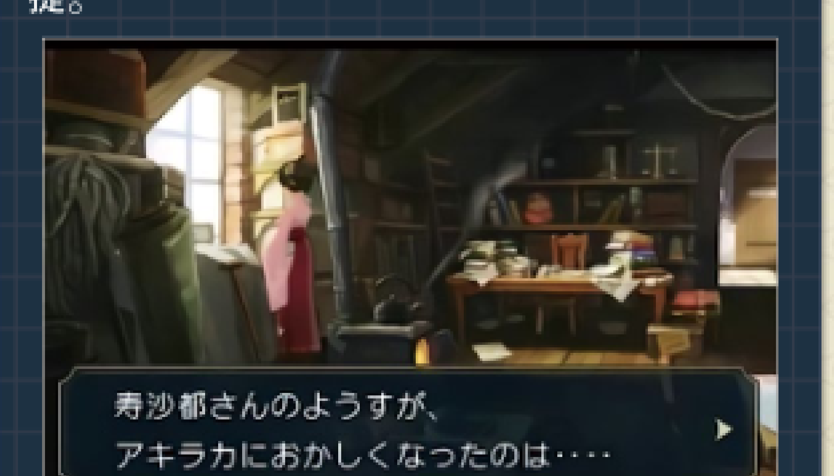
#### ◆成步堂法律相谈所

##### 调查

**与スサト对话：** 电报のこと、漱石のこと、◆死神

**移动：** ホームズの部屋

上一个案子结束后，风平浪静的日子一天天过去，直到这一天早晨，接到一封电报的寿沙都显然有些不对劲，却对具体内容缄口不提。




**同日 某时刻**

#### ◆ホームズの部屋

##### 调查

**与ホームズ对话：** 死にたくなる理由、なくなった机械、◆质屋の使い方

**调查：** 房间中部的アイリス

**与アイリス对话：** ワガハイ

↓

**调查：** 房间左侧椅子上的琴（バイオリン）

**调查：** 房间中部的アイリス

**与アイリス对话：** ◆取り违え

**移动：** ハッチの质屋

早餐正要开始，夏目漱石留下的猫从奇怪的小门走进，原来是爱丽丝为其发明了可以随时制作猫用小门的机器。至于名侦探，不知为何忽然无法拉奏出美妙音乐，露出一副死气沉沉的样子。最后众人发现，福尔摩斯从“当铺”赎回的根本不是小提琴，而是“中提琴”。得知真相的福尔摩斯立马振作起来，催促成步堂一起前往当铺找个说法。

**同日 某时刻**

#### ◆ハッチの质屋

##### 调查

**与ハッチ对话：** バイオリン、◆未发表原稿、质屋のこと、◆自动犯行记录装置

**调查：** 所有可调查的位置

**与ジーナ对话：** ジーナと《质屋》

**调查：** 柜台前的ハッチ

↓

**与ハッチ对话：** 《圆盘》について、ジーナのこと、◆新しい“质草”

**与ジーナ对话：** 绅士の“告发”、◆证据、◆合言叶

↓

**调查：** 柜台旁的英国绅士

**与英国绅士对话：** 绅士について→获得新证据“自鸣琴の圆盘”

**3D调查：** “自鸣琴の圆盘”背面的纸条→“自鸣琴の圆盘”情报更新。




在大英帝国，当铺除了换取金钱，还充当了类似“银行”的保管功能。无论什么东西都可以放在当铺保管两个月，只需交还本金与利息即可赎回。为了协助老板防盗，福尔摩斯为其设计了一款“自动犯罪记录装置”，每 30 分钟自动拍摄一次柜台与货柜。

马车枪杀案中的证人小偷吉娜走进当铺并赎出一件外套。她从外套的口袋摸出一个自鸣琴的“圆盘”打算继续典当。此时，一名英国绅士指控吉娜这是偷窃行为。当铺老板认为他才是那件高档外套的所有人。

吉娜愤怒地扑向英国绅士，圆盘割伤了绅士的手。成步堂调查发现，圆盘背面竟贴着一张“给梅根达尔”的纸条。梅根达尔不就是马车案中的被告吗？名侦探大显身手，揭穿英国绅士的真正目的。

**调查**

**调查**：画面右侧的ホームズ

↓

**疑问**：名探偵の《スイリ》…どうする！

**选择**：《スイリ》を聞く

**共同推理**

**Topic 1 谜の绅士の目的**

この店へキミを導いたのは、最初からその店员募集の广告だったのだ！

**3D调查**：广告纸的背面“走り书き”，写有小偷ジーナ与当铺的情报。调查后变为“ジーナの人相书き”。

**举证**：ジーナの人相书き

↓

そのステッキの“ムジュン”…それはモチロン、石突きだね。

**3D调查**：拐杖顶端“ステッキの头文字”。

**举证**：ステッキの头文字

↓

今、隐したステッキのニギリこそ、疑问を解く《カギ》なのさ！

**3D调查**：肩膀上的“破れた缝い目”。

**举证**：破れた缝い目

↓

**Topic 2 巨大な犯罪**

その“方法”は…今。キミが见た回览板が、ハッキリ示している！

**3D调查**：回栏板旁边的小本子“ハッチのメモ”。

**举证**：ハッチのメモ

↓

キミが、それを狙う“秘密”は…その绘はがきに描かれているのさ。

**举证**：自鸣琴の圆盘

↓

**疑问**：ど。どうする…

**选择**：任一选项

共同推理后得知谜之绅士的真正目的是夺取吉娜今天赎出的典当品，非法回收梅根达尔的“遗物”。从典当证明可知 2 个月前，马车案发生的同一时间，梅根达尔典当了这件外套。

阴谋暴露的谜之绅士举起了枪，要挟成步堂交出那枚圆盘。就在此时，葛来森刑警及其属下赶到现场，谜之绅士见势不妙逃之夭夭。随后，刑警以回收证物为名，带走了那个染血的圆盘。

## 探偵 2



**同日 某时刻**

### ◆ベーカー街

**调查**

**移动**：ホームズの部屋

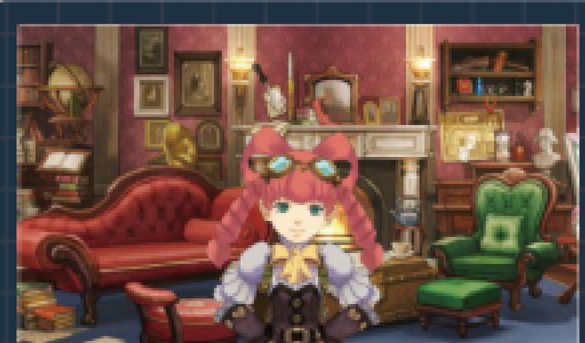
**同日 午后3时46分**

### ◆ホームズの部屋

**调查**

**与アイリス对话**：ジーナのこと、アイリスとホームズ、◆アイリスのパパ

**与ホームズ对话**：“圆盘”のこと、◆刻まれた音乐、メグンダルの事件



当铺闹剧告一段落，吉娜最终得到了那件外套。福尔摩斯邀请众人一起用晚饭。当晚，众人得知福尔摩斯把爱丽丝的某份原稿交给当铺“保管”。不知为何，寿沙都竟知道这篇不曾面世的小说的题目。

**同日 午后9时34分**

### ◆成步堂法律相谈所

**调查**

**与アイリス对话**：原稿のこと、バスカビル家の犬



**调查**：房间右侧的吉娜

**与ジーナ对话**：ジーナの两亲、ホームズのウソ

当晚，除福尔摩斯外，其余四人聚在事务所聊天。吉娜认为福尔摩斯已经把那份原稿高价出售，如今不过是在欺骗爱丽丝罢了，只要去当铺查看便知真假。

深夜时刻，当铺发生命案。在从内侧上锁的保管库里，和蔼的当铺老板背部中弹倒地。不远处是昏迷的吉娜，她的手里握着老板的手枪。赶到现场的名侦探也腰腹中弹，入院治疗。

## 探偵 3



**4月16日 午前6时21分**

### ◆成步堂法律相谈所

**调查**

**与アイリス对话**：质屋のこと、ホームズのこと、◆击たれたホームズ、寿沙都のこと、◆ジーナの逮捕

**移动**：圣アントールド病院




早晨，成步堂回到家中，这才对等待了一整晚的爱丽丝说出昨晚发生的事。得知福尔摩斯受伤、吉娜被捕的事实，爱丽丝虽感到不安，但还是振作起来，决定与成步堂一同调查事件的真相。

**同日 某时刻**

### ◆圣アントールド病院 3号病室

众人特地来医院探望，却得知福尔摩斯正进行大型手术，无法会面。

**同日 某时刻**

### ◆留置所 13号独房

**调查**

**与ジーナ对话**：弁护のこと、事件について、◆ウソつき→获得新证据“白いネコの写真”

**3D调查**：调查“白いネコの写真”的背面后，证据更名为“预かり证（外套）”。

↓

**移动**：ハッチの质屋

**同日 某时刻**

### ◆ハッチの质屋・店内

**调查**

**与グレグソン对话**：搜查について、ホームズのこと、アイリスのこと、◆传えておくこと

**移动**：首席判事执务室

**同日** 某时刻

### ◆首席判事执务室

**与スサト对话**：归国、ジーナの裁判
**移动**：留置所

成步堂试图调查案发现场，却遭葛来森刑警阻拦，并通知他们前往首席判事执务室接回与沃尔特斯斯阁下会谈的寿沙都。赶往首席判事执务室后，成步堂与爱丽丝得知寿沙都的父亲病重，明天大早就得离开大英返回日本。寿沙都希望以“法务助士”的身分尽最后一份力，提议一起前往留置所，劝说坚称自己是个“骗子”且始终不愿接受辩护的吉娜。

**同日** 某时刻

### ◆留置所 13号独房

**调查**

**与ジーナ对话**：2カ月前の裁判、◆“见たこと”、◆“闻いたこと”、◆事件“发见”后、◆メグンダルの条件→获得新证据“ジーナの依赖状”

在寿沙都的逼问下，吉娜说出了2个月前马车案的真相。当时，梅根达尔与被害者烧瓦工人一起上车，随后一直交谈。被揪出置物箱时，吉娜清楚看见地上有一张自鸣琴的圆盘。慌张的吉娜被梅根达尔拉着坐在烧瓦工人身边，不知不觉中，她的手上染满了鲜血。之后坐在车顶的乘客前去报警，梅根达尔又收买车夫驶往附近的当铺，把叠好的外套典当。最后，梅根达尔威胁吉娜保密，与她对好口供，并交代她保管外套的典当证明。若两个月的保管期过去后，梅根达尔仍未向她拿回那张证明，就替他交付利息，延长保管期。

看着愧疚的吉娜，成步堂只要求她在“辩护委托书”上签字。无论是否为她辩护，成步堂也想调查事件的真相。得知福尔摩斯危在旦夕的吉娜也终于让步，在委托书签下自己的名字。




## 探侦④



**同日** 午后1时26分

### ◆ハッチの质屋

**调查**

**调查**：日历上的弹痕→获得证据“血液判别标本”、柜台
**与アイリス对话**：2枚の写真の秘密、◆立体に见える仕组み、◆立体写真の见かた→获得新证据“白いネコの写真②”



**3D调查**：“白いネコの写真②”背面血迹，情报更新并更名为“预かり证（外套）”。
**举证**：预かり证（外套）
↓
**疑问**：じつは。この血の“持ち主”がわかる…とか！
**选择**：じつは、わかる。
↓
**疑问**：…この“血”の持ち主。その《名前》は、おそらく…
**选择**：三度烧きのモルター→“预かり证（外套）”、“血液判别标本”情报更新
↓
**调查**：保管库门前
**移动**：ハッチの质屋・保管库

众人再次前往案发现场并进行调查。爱丽丝拿出一样新发明，配合福尔摩斯研发的血液药剂，能够让同一人的血液呈现相同的颜色。成步堂成功在日历上取得出处不明的“绿色血样”。随后他们在柜台发现了“外套”的典当证明。众人推测，上头所沾染的“紫色血样”来自马车案中的死者，烧瓦工人“莫尔塔”。

**同日** 某时刻

### ◆ハッチの质屋・保管库

**调查**

**与グレグソン对话**：现场的状况、ホームズのこと
**举证**：预かり证（小箱）
**与グレグソン对话**：◆2枚目の预かり证
↓
**调查**：地上的血迹→证据“血液判别标本”情报更新、红色箱子→获得新证据“アイリスの原稿”、地上的手枪
↓
**移动**：留置所

保管库从内侧上锁，案发时室内只有被害者与吉娜。地上的血迹为来自死者的“蓝色血样”；被打开的红色箱子里存放着爱丽丝的原稿《巴斯卡比尔的猎犬》；手枪惟一一枚子弹已经发射。葛来森刑警告诉他们，藏在梅格达尔那件外套里的另一张写着“小箱”的典当证明已经过了保管期限，理应被陈列在店面的柜子上。此时已至黄昏，众人回到留置所，再次确认吉娜的辩护事项。

**同日** 午后5时41分

### ◆留置所 13号独房

**调查**

**与ジーナ对话**：调查の结果、弁护の依赖
**举证**：アイリスの原稿
↓
**与ジーナ对话**：◆アイリスの原稿、◆侵入の目的
**举证**：预かり证（外套）
↓
**与スサト对话**：2カ月前の真相、◆弁护士の武器
↓
**疑问**：ぼくの最后な“コタエ”は、つまり。ジ-ナさんを信じるか、どうか…
**选择**：ジ-ナを信じる

成步堂指出吉娜昨晚潜入当铺保管库的目的并非偷窃，而是为了替不安的爱丽丝确认福尔摩斯究竟有没有欺骗她。对话中，成步堂注意到吉娜那件外套的衣袖部分沾有血迹，经检测，外套上出现大量“紫色血样”，与马车案死者烧瓦工人的血迹一致。

梅格达尔外套上的自然是刺杀烧瓦工人时飞溅回来的血迹。马车案的真凶正是梅格达尔，成步堂却为他辩护获得“无罪”判决。尽管如此，成步堂依旧坚信吉娜是“可信之人”，并打动吉娜正式成为她的辩护律师。

离开留置所前，众人发现葛来森刑警一直在旁，并从他口中得知高等法院发生了某个“紧急事态”。

**同日** 午后11点13分

### ◆成步堂法律相谈所

**调查**

**与スサト对话**：“归国”、明日の出发、最后の仕事

在离开大英前，寿沙都把2个月前的马车案资料整理成册，交到成步堂的手中。明明如此优秀，寿沙都却称自己并非“合格”的法务助士。看着寿沙都离去的背影，泪水模糊了成步堂的视野。

专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

**4月17日 深夜**

◆圣アントールド病院 3号病室

寿沙都与苏醒的名侦探进行秘密对话，委托福尔摩斯在“关键时刻”做出某个行动。

## 法庭①



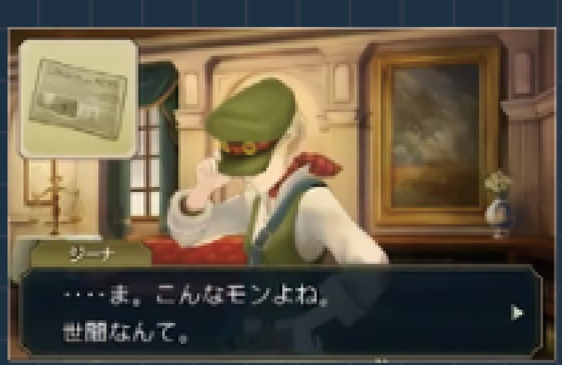
**4月17日 午前9时32分**

◆中央刑事裁判所 被告人控室

**调查**

获得新证据“本日の新闻”。

**3D调查：**“本日の新闻”背面，→“本日の新闻”情报更新。




开庭当日早上，伦敦下起倾盆大雨，爱丽丝带来这天的报纸。报纸上写有政府“机密通信”的电报情报遭间谍偷窃并流出海外的重大案件。

**4月17日 午前10时**

◆中央刑事裁判所 大法庭

**寻问**

获得新证据“遗体解剖记录”、“现场写真”、“事件现场の上面图”、“ハッチの拳铳”。

班吉克斯检察官陈述案情。被害者从背后中枪并立即死亡，子弹遗留在尸体体内，方向微微朝上，证明开枪者比被害者身材矮小。从现场俯视图来看，凶案现场保管库只有一扇门，事发当时处于上锁状态。密室内只有被害者与被告吉娜二人，吉娜手握手枪昏迷在地。随后，检方传唤“目击证人”恶党兄弟“涅米”、“达利”以及葛来森刑警上庭作证。

**寻问**

~事件当夜の不法侵入~

ネミー「ナニもしてないし、盗んでもいないぜ！ ただ静かに、その质屋を后にしたのさ。」

**威慑：**最后一句证言→获得新证据“ティンピラーの拳铳”

↓

**疑问：**この者たちが、あの夜。质屋で发炮したことを示す《证据》とは…！

**举证：**血液判别标本

↓

**疑问：**あの者たちが质屋で发炮したことを示す《标本》とは！

**举证：**标本第1页，“キミドリ”血样→获得新证据“店内记录写真《ジーナ》”

恶党兄弟声称潜入与逃离的过程中并未作出任何异常举动，可实际上，他们正是朝福尔摩斯开枪的犯人。警方成功抓捕二人时，他们携有一把只发射过一发子弹的手枪。因此揭穿他们射伤福尔摩斯的恶行，却也正正说明被害者身上的子弹并非来自这对兄弟。不光如此，当铺内的“自动犯行记录装置”也拍摄到被告吉娜举着手枪，与被害者对峙的一幕。决定性的证据使陪审团一致认为被告“有罪”，成步堂只得申请“最终辩论”。

**最终辩论**

2ゴウ「メイドとして、目ざわりなゴミはさっさとかたづける…それだけですの。」

**威慑：**2号陪审员→更改主张

↓

**指出矛盾：**2号陪审员的新主张与6号陪审员→获得新证据“店内记录写真《事件后》”

↓

5ゴウ「ワタシの、この考え。いっそデンパに乗せて、世界に届けたいですわ。」

**威慑：**5号陪审员

至「アタクシに言わせれば。ちゃんちゃらオカシイってワケ。」

**追问：**3号陪审员

↓

**疑问：**なるほどくん。持ってないの？“立体的”に见られそうな写真！

**选择：**持っている

**举证：**店内记录写真《事件后》、店内记录写真《ジーナ》

↓

**疑问：**…どう？ なるほどくん。うまく见えたかな？《立体的》に。

**选择：**任一选项

↓

**疑问：**この写真に写った、わずかな“ズレ”。それを作り出したのは、何者なのか！

**举证：**タリー・ティンピラー或ネミー・ティンピラー→获得新证据“ステレオスコープ”

利用立体视镜，成步堂发现事件前后的两张照片并非完全相同，桌面的物品明显上浮。咋看不差分毫的桌面上，实际却出现细微的变化，说明在两张照片间隔的30分钟里，有人动过桌上的东西。根据对峙的照片，被告举枪要挟被害者打开保管库的门，自然没有必要去动桌面的东西。能移动桌上物品的人，自然只有当时潜入当铺的恶党兄弟。揭穿证人藏有秘密后，4名陪审员改变评决，让裁判继续下去。

## 法庭②



**寻问**

~事件当夜の不法侵入②~

ネミー「突然、铳声がして…思いっきり机の上のものをブチまけちまったんだぜ」

**威慑：**第2句证言

至「そりゃア、もお…そうなんだぜ！ 静けさの中、いきなりパアン！ だし。」

**追问：**グレグソン刑警→增加2句证言

↓

ネミー「あの店主。拳铳を手にしていたんだから、叫ぶ前に、さっさと击てば良かったぜ。」

**举证：**现场写真

↓

**疑问：**证人たちが再现した、犯行の瞬间。…ここに潜む“ムジュン”とは！

**举证：**现场写真

恶党兄弟作证称自己当时听见被害者与吉娜争执的过程。枪声响起时，被害者握着手枪。可根据现场照片来看，被害者的手枪理应在被告手里。而且在争执过程中，被害者不可能背对吉娜，这与来自背后的致命枪伤相矛盾。尽管如此，恶党兄弟仍坚称“亲眼看见”被害者持枪。说明当时恶党兄弟曾与死者会面。

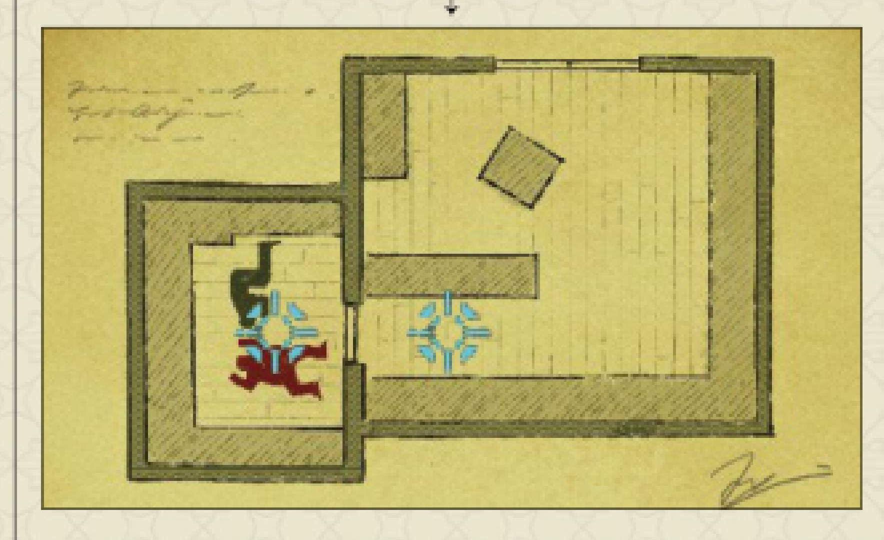
**寻问**

~被害者との遭遇~

**疑问：**ハッチさんを击つコトができたのは…ジーナさんだけだったのか？

**选择：**他にもいる

↓



**疑问：**被告人の他に、犯行が可能だと言うなら。その者は、どこから发炮したのか…？

**指疑：**保管库门外

↓

**疑问：**被害者はどこで击たれたのか？

**指疑：**保管库门内

↓

**疑问：**その时。《保管库》の内侧からカギをかけたと考えられる"人物"とは！

**举证：**ジーナ・レストレード（17）→获得新证据“自鸣琴の圆盘”

**3D调查：**“自鸣琴の圆盘”上的血迹，经检测为“绿色血样”→“自鸣琴の圆盘”、“血液判别标本”情报更新。

恶党兄弟做出新的证言，证明被害者曾离开堪称密室的保管库，然后背对他们逃向保管库，那个瞬间，保管库的门必然是打开的。只要是当时身处当铺店内的人，都有可能射杀被害者。并且，被害者全力奔跑时身体自然前倾，子弹射入的轨道也会向上倾斜，与遗体解剖记录相符。被害者死亡后能够给门上锁的，自然只有与被害者一同身在保管库的被告吉娜。

如此一来，又出现了新的疑问。现场只发现2发子弹，分别射向被害者与福尔摩斯。恶党兄弟的手枪只发射过一次，击中了福尔摩斯，不可能射杀被害者。成步堂的假设无法成立。此时，班吉克斯检察官拿出“自鸣琴の圆盘”，强调吉娜本就是一名犯罪者。经检测，圆盘上的血迹为“绿色血样”。至此，陪审团再次一致做出“有罪”的评决，成步堂开始“最终辩论”。




## 最终辩论

4ゴウ「ううむ…まさか、あの外科手术がここまでメンドウとは……」
**威慑：** 4号陪审员的主张→更改主张
**指出矛盾：** 4号陪审员与6号陪审员的主张→获得新证据“ホームズのポーチ”



**3D调查：**“ホームズのポーチ”烧焦部分、打开后调查里面的弹壳→获得新证据“3発目の弾丸”。

↓

2ゴウ「お部屋の弾丸は、2つだけ。それでしたら。もう《決まり》なのよ。」
**威慑：** 2号陪审员的主张

↓

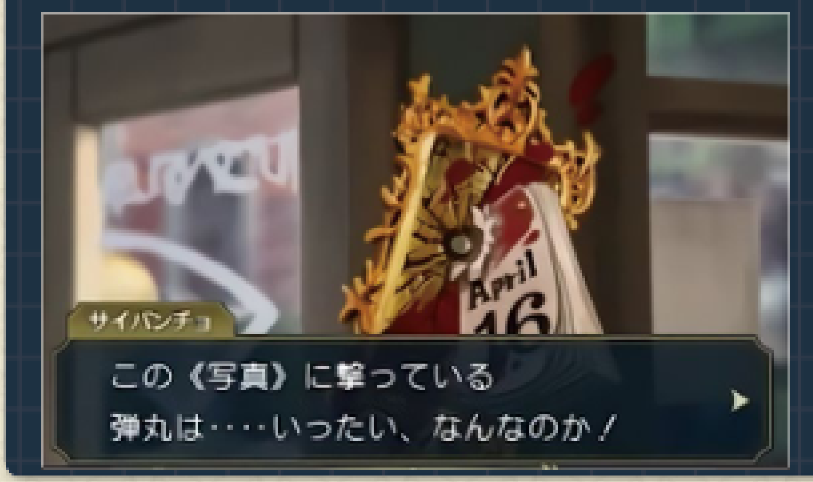
**疑问：** …事件现场に残された“第三の弾丸”…か。
**选择：** 提示できる

↓

**疑问：** それでは。お见せします。…3発目の弾丸を。
**举证：** 3発目の弾丸

4号陪审员正是为福尔摩斯做手术的外科医生。射向福尔摩斯的子弹并未贯穿他的身体，理应留在体内的子弹却无故消失了。福尔摩斯被击中腰腹部位，那个位置常年挂着腰包，放有三管装有危险药物的玻璃管。检方按要求呈上腰包，发现其中一支玻璃管已经碎裂，且有爆炸的痕迹。成步堂在腰包里发现了第三发子弹，自然来自恶党兄弟的手枪。那么，日历上的第3发子弹究竟是来自哪里呢？

决定性的矛盾让裁判长中断了“最终辩论”，再次传唤恶党兄弟与葛来森刑警出庭，并要求兄弟俩解释第3发子弹的出处。




## 寻问

**疑问：** …“3発目の弾丸”に关して。この、ティンピラ-兄弟は…
**选择：** 仲间を隠している

↓

**疑问：** …弁护側は。检察側の“要求”に対して…
**选择：** コタエを提示する

↓

**疑问：** 现场に、3人目の“侵入者”がいたという事実を立证する《证据》とは！
**举证：** 血液判别标本

↓

**疑问：** 3人目の“侵入者”がいた事案を示す《标本》とは！
**举证：** 标本第1页，沾在日历上的“キミドリ”血迹

↓

**疑问：**“3人目の侵入者”…その《正体》とはッ！
**举证：** エッグ・ベネディクト（？？）

↓

**疑问：** この人物が、事件当夜。3発目の铳弾を受けた“侵入者”である《证据》は！
**举证：** 血液判别标本

↓

**疑问：** 3発目の铳弾を受けたことを示す《标本》とは！
**举证：** 标本第4页，沾在圆盘上的“キミドリ”血迹




沾在日历上的“绿色血样”证明事发当时还有第3名入侵者，并且受伤出血。成步堂认为这个第3人很可能是未能成功骗取外套与圆盘的“谜之英国绅士”。证据就是谜之英国绅士留在圆盘上的血迹与日历上的一样是“绿色血样”。据此，成步堂要求检方传唤此人。然而福尔摩斯研发的血样药剂并未受世间承认，无法作为决定性的证据。

所幸“最终辩论”只是中途停止，决定这场裁判继续与否的是那6名陪审员。4名陪审员按下“无罪”评决，裁判得以继续下去。接下来的问题是如何找出那位曾使用假名的英国绅士。出人意料的是，5号陪审员竟认识这名男子，指出男子是与她同在通信局工作的“电气通信士”，也是一名十分优秀的“技师”。裁判长决定立刻传唤此人。



## 法庭3

### 同日 午后12时41分

### ◆中央刑事裁判所 被告人控室

等待新证人的休息时间中，吉娜终于说出了当晚发生的一切。那一晚，坚信福尔摩斯欺骗爱丽丝的她偷偷摸进了当铺。老板忽然出现在她面前，吓得她下意识地拿起柜台上的手枪，这一幕被防盗装置给拍了下来。之后两人一起走进保管库，听到可疑动静的老板拿回自己的手枪走出保管库，吉娜正打算出去，就听见了砰砰两声枪响，老板倒在保管库里。吉娜急忙锁上保管库的门，并从老板手中拿过手枪。随即，意识到老板已经死亡的她吓得昏迷过去。

### 同日 午后1时41分

### ◆中央刑事裁判所 大法庭

## 最终辩论

～《告发》について～

クログレイ「现场に、私の血のアトが残っていた。…そんなコトを言われましてもね。」
**威慑：** 第4句证言。
至「いいですか。『メ-タンテ-』なんて、“おとぎ话”の住人にすぎない！」
**追问：** 最左边的证人ネミ-・ティンピラ-→获得新证言

↓

クログレイ「とにかく。私は、被害者の质屋とは、マッタク…なんの关系もないのです！」
**威慑：** 新证言
至「さあ…なんのことでしょうか。」
**追问：** 最右边的证人グレグソン刑警

↓

クログレイ「とにかく。私は、被害者の质屋とは、マッタク…なんの关系もないのです！」
**举证：** 自鸣琴の圆盘




休庭结束，裁判长认为血液鉴别剂毕竟还没有科学依据，与之有关的所有证据都不具效力。抵达法庭的新证人名叫“克罗格雷”，对成步堂的指控矢口否认。所幸恶党涅米的失言暴露克罗格雷左手受伤，正好与第3发子弹的高度相符。然而克罗格雷拒绝接受检查，并声称自己与死者的当铺没有任何联系。最后，成步堂提交沾着血迹的圆盘，要求查看克罗格雷的大拇指上是否留有伤痕。克罗格雷只得改口，称那枚圆盘本就是属于他的。

### 寻问

**~“圆盘”のこと~**

クログレイ「ケッキョク。“圆盘”は、警察に取りあげられてしまいました。」

**威慑**：第4句证言

至「メグンダル氏に关系するものは、すべて《证据》として回収している…」

**追问**：最右边的证人グレグソン刑警

↓

クログレイ「つまり…私があの店に“忍びこむ”理由は、ひとつもないワケです。」

**举证**：预かり证（小箱）

克罗格雷竟与马车案的被告梅根达尔相识，众人为此大吃一惊。据班吉克斯检察官所说，葛来森刑警会没收那枚圆盘，是因为警方仍在处理与梅根达尔有关的案子，但这属于“极秘”内容，谁也无法深究。成步堂表示梅根达尔除了外套，还典当了另一样物品“小箱”，夺取圆盘未果的克罗格雷很有可能就是为了这个“小箱”而与恶党兄弟一起潜入当铺。

### 寻问

**疑问**：やはり。どこにも《异常》はないのだろうか…？

**选择**：《证据品》を使用

↓

**疑问**：2枚の写真の“异常”をカクニンするために使用する《证据品》とは…？

**选择**：ステレオスコープ

↓

**疑问**：この、写真のアキラカな《异常》とは…！

**指疑**：画面上那个微微浮起的小箱

↓

**疑问**：ほんの少し“动かされた”だけ…やはり。状况は变わらないのか？

**选择**：大きく变わる

↓

**疑问**：ジーナさんの《证言》。どうするべきだろう…

**选择**：《证言》を求める

根据防盗装置拍摄的照片与警方的清点，当晚货架上应该没有丢失任何东西。可当成步堂利用立体视镜观看两张照片时，发现有个“小箱”浮了起来，说明这个箱子曾被拿起，又尽可能地放回了原位。裁判长要求检方立刻派人去检查箱子里的情况。

等待的同时，检方认为克罗格雷根本没必要去偷窃这些东西。2个月前获得“无罪”判决的梅根达尔只是一个“善良的市民”，有什么理由偷窃这样一个人的典当品呢？辩方必须证明“圆盘”与“小箱”具有重大意义，此前的假设才可以成立。为此，成步堂要求吉娜出庭作证，让事件的真相大白于天下。

### 寻问

**~2ヶ月まえの《真实》~**

**威慑**：任意一句证言

**追问**：クログレイ或グレグソン刑警

吉娜与2个月前截然不同的证言震惊了整个法庭。不顾一切的成步堂进一步向吉娜询问详情，梅根达尔与烧瓦工人莫尔塔的谈话涉及了某个“交易”。案发后，梅根达尔典当了外套与圆盘。在吉娜作证的过程中，克罗格雷与葛来森刑警一直在旁边窃窃私语，内容不详。此时，照片中奇怪的“小箱”作为证物呈上法庭，为整个审判打开全新的局面。




### 寻问

**疑问**：この、《自鸣琴》の“音”。新しい“手がかり”として……

**选择**：意味はある

↓

**疑问**：おそらく。この《自鸣琴》の“音”は…

**选择**：音乐ではない

↓

**疑问**：《自鸣琴》の“音”…その『正体』と结びついている《证据》とは…！

**选择**：本日の新闻→获得新证据“自鸣琴の小箱”

小箱是一个“自鸣琴”的“小型再生装置”，用于播放“圆盘”的音乐。然而音乐响起，却不成调子，只是不规则地发出同一个音节。克罗格雷笑称这个“自鸣琴”已经毁坏，成步堂却认为“这也许并非音乐”。经爱丽丝检查，这个“自鸣琴”果真没有损坏，原本就“只能发出一个音”。回顾裁判的过程，加上葛来森刑警的异常表现，成步堂大胆指出——这说不定就是今早报纸上所报道的“间谍把机密通信流往海外”的方法。圆盘发出的音节听起来就像是“摩斯密码”。

克罗格雷矢口否认。随后，与恶党兄弟一起做出证言。

### 寻问

**~弁护士に对する反论~**

クログレイ「そもそも。その《自鸣琴》に记录されているのは『モールス信号』ではないッ！」

**威慑**：第2句证言

↓

**疑问**：こいつを使って“モールス信号”の取り引きは《不可能》なのか…？

**选择**：可能性を提示する



**3D调查**：“自鸣琴の小箱”底部按钮，打开底部，发现底部也有相同的自鸣琴构造。一台机器可同时播放两枚圆盘。

**指疑**：打开底部盖子后的自鸣琴结构




克罗格雷指出，摩斯密码需由长短两种音节组成。只能发出一个声音的“自鸣琴”无法组成密码。然而经检查，这个小箱两面都能打开，能同时放入两个圆盘，发出截然不同的声音。只要有两枚圆盘，就能组成摩斯密码。

### 寻问

ネミー「2日前。オレたち、アイツの计画であの质屋に忍び入んだだけ、ですぜ！」

**威慑**：第2句证言

至「オレたち、人情にアツい恶党だからな。“ムカシのよしみ”ってヤツだぜェ！」

**追问**：タリー・ティンピラー

↓

**疑问**：…どうだろう。今の、汁气の多い“思い出话”…

**选择**：《证言》に加える→获得新证言

↓

ネミー「《ミルバートン＆ティンピラー乳业》。…あのころがナツカシイんだぜ。」

**威慑**：新证言

↓

**疑问**：セッカクだ。气になるコトをなにか、闻いてみるか…

**选择**：会社名”のこと→关系人“ルバート・クログレイ”情报更新

↓

クログレイ「あの者と取り引きしたのは、炼瓦职人だ。この私と、なんの关系もありはしない！」

**举证**：メグンダル事件の资料



恶党兄弟承认，克罗格雷正是当晚入侵的第３人。三人自小一起长大，克罗格雷旧姓“米尔巴顿”。“米尔巴顿”正是在马车案中的死者的姓氏。克罗格雷与烧瓦工人是父子关系。成步堂认为马车案当日，烧瓦工人也许正代替克罗格雷与梅根达尔交易刻有“机密”的圆盘。

克罗格雷全盘否认成步堂的推测。可惜他手上隐隐透出的血迹却出卖了他。克罗格雷只得承认自己确实曾潜入当铺，但没有犯下“其他罪行”。然而事发当时，本案被害者的子弹击中了克罗格雷，恶党兄弟的子弹击中了福尔摩斯，那么能够射杀被害者的人，只有当夜潜入的第３人。怎知克罗格雷反咬一口，声称自己也是“目击证人”，并对被告吉娜射杀被害者的瞬间做出证言。

### 寻问

**~目击した犯行の《瞬间》~**

クログレイ「被告人は、“のぞき窗”から拳铳を投げ舍てたので…拾って逃げました。」

**威慑**：所有证言，到最后1句证言时，旁边出现动静

至「……なかなか、しつこいですねえ。」

**追问**：グレグソン刑警→获得新证据“ネコトビラ制造机”

克罗格雷称自己从门上的“小窗”看到被告开枪的瞬间，被告身上的外套沾染了大量溅回的血迹。检方立刻安排工作人员前去检查吉娜的外套。

在成步堂寻问过程中，葛来森刑警忽然揪住了涅米的衣领，怒火冲天。这时，血液检查结果也出来了，外套上检验出大量飞溅的血迹。福尔摩斯的血样药剂证明血迹属于马车案死者却不被采信。相比之下，能够做出准确证言的克罗格雷更值得信任。

陪审团再次做出一致“有罪”的判断，成步堂再无计可施，福尔摩斯受寿沙都所托前来。若正直的成步堂被逼进绝境，她希望福尔摩斯把她留下的东西交给成步堂。那竟是爱丽丝发明的“猫门制作机”，能随时随地瞬间制作出供猫咪出入的小门。成步堂请求继续中断的“寻问”，提交惟一的证据。

### 寻问

**疑问**：…裁判长。弁护側が求めるのは…！

**选择**：《寻问》を选择

↓

**~目击した犯行の《瞬间》·再~**

クログレイ「店主氏の后を追って、トビラの小さな“のぞき窗”から部屋の中を见た瞬间。」

**举证**：ネコトビラ制造机

↓

**疑问**：《保管库》のトビラの"のぞき窗"が事件の"后"に作られた《证据》とは！

**选择**：店内记录写真《ジ一ナ》

↓

**疑问**：本来、クログレイさんが知っているはずのない"存在"とは！

**选择**：のぞき窗 或 外套の血迹




根据案发前的照片，证明当时保管库的门上根本没有所谓的小窗。小窗实际上是寿沙都擅自利用机器制作出来的。

可就算证明克罗格雷做了伪证，也不能证明他是真凶。然而克罗格雷为什么会知道现场的小窗与外套上的血迹这两个事实呢？案发后现场一直由警方控制，他从何得知这两个情报？

### 寻问

**疑问**：この者が、虚伪の《证言》をするため、事件现场の《情报》を与えたのは…！

**举证**：トバイアス·グレグソン（44）

↓

**疑问**：情报と引き换えに、刑事が“取り引き”したものを指し示す《证据》とは！

**举证**：自鸣琴の圆盘

克罗格雷能够接触的情报来源只有一个人，正是一直站在证人席上的葛来森刑警。他们曾窃窃私语，应该是在交易。

葛来森刑警的任务是秘密回收带有国际通信情报的载体。警方从一开始就知道，梅根达尔与机密被盗案有关联。葛来森刑警是一名优秀的警员，不可能相信所谓口头约定，必然是当场交易。在他们交易后，刑警一直没有离开过证人席。此时圆盘理应在他身上。成步堂说出这番推测后，刑警却一派淡然，十分镇静。




### 寻问

**疑问**：グレグソン刑事の《所持品检查》…弁护側は、正式に要请しますか？

**选择**：他の者の《检查》を要求

↓

**疑问**：弁护側が《所持品检查》を要求する…その"人物"とは！

**举证**：ネミ一·テインピラ一

↓

**疑问**：クログレイと、グレグソン刑事…どちらに《证据》をつきつける！

**选择**：クログレイ 或 グレグソン刑事

↓

**疑问**：“取り引き”を、有无を言わさず刑事さんに认めさせるためには…

**举证**：自鸣琴の圆盘

意识到不对劲的成步堂并未对葛来森刑警搜身，而选择了曾被他揪住衣领大吼的的恶党。果不其然，从恶党身上找到了第二枚圆盘。事已至此，克罗格雷仍在狡辩。刑警不置可否，只说自己为了大英帝国，以正义之名行动，打动了陪审团。

成步堂当庭要求检验证据圆盘。为了保护国家机密，刑警还是承认了交易的事实。再无法狡辩，克罗格雷说出了真相。无比憎恨恶魔般的恶徒梅根达尔的他，自身也化为了恶魔。

**同日 午后5时24分**

### ◆中央刑事裁判所 被告人控室

尽管获得“无罪”判决，伪证、非法入侵等其他罪行导致吉娜必须待在留置所继续接受调查。爱丽丝告诉成步堂，上午的滂沱大雨导致寿沙都乘坐的船只延迟离港。在福尔摩斯的帮助下，众人赶往寿沙都所在的多巴码头。

**4月18日 午前5时32分**

### ◆ド-バ-港 栈桥

在寿沙都扔掉手中的《大英法典》之前，成步堂等人赶到并阻止了她。寿沙都坦言自己在打出小窗之后没有及时坦白，是故意为成步堂留下一个“大逆转的机会”。裁判中播放的一小段机密音节最终被确定为“和式摩斯密码”，众人隐隐察觉这不过是个巨大阴谋的一角罢了。尽管如此，故事还是就此告一段落，众人目送承载寿沙都离去的船只，悠扬的ED曲缓缓响起。




（完）




文 乌冬 美编 咕噜

| 超级机器人大战BX | | | S·RPG |
|---|---|---|---|
| スーパーロボット大战BX | | | 日版 |
| BNE | 2015年8月20日 | 1人 | 推荐玩家年龄：全年龄 |
| 7171日元 | 无对应周边 | | 本文对应游戏版本：1.0 |

战略角色扮演

《超级机器人大战 BX》是 3DS 上的第二款《机战》作品，同样出自制作过许多任系掌机平台《机战》的 AI 之手，游戏的系统基本继承自《机战 UX》，双机搭档战斗以及技能道具等要素都保留了下来，并在原基础上做了一定的改良。




## 操作介绍

### 一般操作

| 键位 | 作用 |
|---|---|
| 十字键 | 光标移动 |
| 滑杆 | 缩放地图大小 |
| A | 确定 / 调出主菜单（无选定目标时）/ 调出行动菜单（选定我方机体时）/ 查看敌机移动范围与能力（选定敌机时）/ 加快战斗动画速度（战斗动画中） |
| B | 取消 / 跳过战斗动画（战斗中）/ 查看以前对话（对话中） |
| Y | 快捷键（※ 注）/ 自动选择移动位置（移动时）/ 自动选择攻击目标（选择攻击目标时）/ 分段跳过战斗动画（战斗中）/ 精神多选（使用精神时）/ 切换副机体的行动（战斗准备界面中）/ 切换主机体和副机体的能力界面（能力界面中） |
| X | 快捷键（※ 注）/ 开启或关闭战斗动画（战斗准备界面中）/ 加快剧情对话速度（对话中） |
| L/R | 切换我方可行动角色（大地图界面时）/ 切换攻击目标（选择攻击目标时）/ 切换主机体行动（敌方发起的攻击准备界面中）/ 切换攻击方式（我方发起的战斗准备界面中） |
| START | 中断存档（大地图界面时）/ 查看机师技能或机体特殊能力的效果（能力界面中） |
| SELECT | 中断存档（大地图界面时） |

※ 注：快捷键可在システム→クイックコマンド中设定具体作用，包括无选定目标时（回合结束、检索、部队表、系统设定）和选定目标时（移动、攻击、变形、地形、编成、交代、精神、能力）。

### 特殊操作

| 键位 | 作用 |
|---|---|
| X+（L/R） | 一览界面时切换显示资料 |
| R+A | 加快剧情对话速度 |
| L+A | 直接跳过剧情对话 |
| R+L+（SELECT/START） | 快速复位游戏（此时按住 START 或 SELECT 键不放可快速读档） |
| B+ 十字键 | 加快光标移动速度 |
| R+ 十字键 | 机体移动时光标直接到达最远距离 |



## 机师参数说明

| 项目 | 说明 |
|---|---|
| 气力 | 气力越高机师的攻击力和防御力也越高，反之亦然。战斗开始时气力为 100，自机命中和击坠敌机、受到攻击、我方击坠敌机时气力都会逐渐提升，默认上限为 150。另外部分武器和特殊能力都需要气力达到一定数值后才能使用 |
| 击坠数 | 累积击坠的敌机数量 |
| 特性 | 相当于以前作品中的“信赖补正”，当我方单位相邻时，单位间能得到对方特性所显示能力的加成 |
| Lv | 当前等级 |
| Next-Lv | 到达下一级所需的经验值 |
| EXP | 累积获得的经验值 |
| 格斗 / 射击 | 驾驶员的攻击力，分别对应格斗武器和射击武器，数值越高攻击伤害越高 |
| 技量 | 影响机体攻击时的 CRT（会心一击率，伤害 1.25 倍）以及部分技能的发动几率 |
| 防御 | 影响机体的防御力，数值越高受到伤害越小 |
| 回避 | 影响机体的回避能力，数值越高回避率越高 |
| 命中 | 影响攻击时的命中能力，数值越高命中率越高 |
| 精神指令（精神コマンド） | 机师当前习得的精神指令，战斗中可消费 SP 使用精神让自机或队友获得各种各样的有利效果，具体可参考资料部分 |
| 战术指挥 / 应援 | 部分角色的专有能力，设定为战术指挥官后该效果就会对我方全体生效 |
| 专用技能（专用スキル） | 机师的专用技能，具体可参考资料部分 |
| 泛用技能（泛用スキル） | 机师的泛用技能，具体可参考资料部分 |

## 机体能力说明

| 项目 | 说明 |
|---|---|
| HP | 机体的体力，HP 为 0 时就会被击坠 |
| EN（MP） | 机体的能量，在空中移动、使用 EN 武器等情况下都会消耗 EN（MP） |
| 装甲 | 机体的防御力，数值越高受到攻击的伤害越少 |
| 运动性 | 机体的回避能力，数值越高回避率越高 |
| 照准值 | 机体的命中能力，数值越高命中率越高 |
| 移动 | 机体的移动力，数值越大移动的距离越远。分号后的内容为机体可移动的地形，分为海陆空三种 |
| 体积（サイズ） | 机体的大小，分为 SS/S/M/L/2L 等 |
| 地形适应 | 机体的地形适应能力，分为 C/B/A/S 四个等级，其中 A 为标准，A 以下为不擅长地形，A 以上为擅长地形，在擅长的地形上机体命中、回避、防御都会得到提升，反之亦然 |
| 奖励（ボーナス） | 机体的附加能力，组队时双方的奖励都能得到加成 |
| 特殊能力 | 机体的特殊能力，具体可参考资料部分 |
| 搭档（パートナー） | 组队单位的僚机能力 |

## 武器能力说明

| 项目 | 说明 |
|---|---|
| 弹数 | 由分数表示，残余弹数 / 总弹数 |
| 消费 EN | 使用该武器的必要 EN，括号内为机体现在的 EN |
| 必要气力 | 使用该武器的必要气力，括号内为机师现在的气力 |
| 必要条件 | 使用该武器的必要条件 |
| 地形 | 武器的地形适应，分为 C/B/A/S 四个等级，其中 A 为标准，A 以下为不擅长地形，A 以上为擅长地形，在擅长的地形上武器的命中、攻击力都会得到提升，反之亦然 |
| 分类 | 武器的分类，准星标志为射击武器，拳头标志为格斗武器 |
| 无效化 | 防护罩等可无效化攻击的特殊防御 |
| 特殊效果 | 武器的特殊效果 |
| 属性 | P 为移动后攻击武器；S 为特殊效果武器；B 为光线武器；G 为重力武器；M 为地图武器；+ 为合体攻击 |
| 敌味方识别 | 地图武器是否会对我方机体造成伤害 |
| 形式 | 地图武器的种类，分为以自机中心型、方向指定型和着弹点指定型三种 |

## 搭档战斗系统

搭档战斗系统可让两架机体组成一个单位进行行动，这种单位叫作 PU（搭档单位，Partner Unit），而没有编成 PU 的单独机体则被称为 SU（个体单位，Single Unit），两种单位各有优劣，战斗中要根据状况区分使用。



### 搭档单位

PU 中在前的机体为主机体，在后的为副机体。移动时，PU 的移动类型取决于主机体，比如飞行机体和陆地机体组队，只要飞行机体担任主机体，那陆地的一方也能享受到空中的移动效果；攻击时，主机体攻击后副机体能进行追加攻击，并且攻击对象如果是 PU 的话，还可在集中攻击主机体、集中攻击副机体、个别攻击三种不同的攻击方式中选择其一（无需援护攻击技能）；防御的情况下，当敌机对我方 PU 的主机体或副机体进行集中攻击时，没受到攻击的一方可以对被攻击的一方进行援护防御（需援护防御技能）；受到修理和补给时，效果同时对两架机有效，并且 PU 中有修理机或补给机的话，相对应地还能享受到每回合 HP 或 EN（MP）回复 10% 的效果；PU 内的两架机可以共享机体奖励，机体能力比 SU 时更强。

### 个体单位

SU 虽然没有来自小队内另一架机的援护，不过当和拥有“援护攻击”和“援护防御”技能的我方单位邻接时，就能享受到 PU 的副机体一样的效果。并且 SU 能使用部分 SU 的专用技能，如在气力 130 以上时击坠一架敌机后能进行再次行动的“连续行动”，还有能使用同时攻击 PU 两架机体的“全体攻击”。

### PU 的编成

除了在整备画面的ユニット编成中进行 PU 和 SU 的编成外，在战斗中也可以对两种单位进行简单的整编。当单位邻接时会出现编成指令，可在两个单位的机体中进行 PU 或 SU 的编成；使用交代指令可让 PU 中的主机体和副机体互换位置；撤退指令能让 PU 中的一架机体脱离战场，剩下的一架机变成 SU。

## 整备画面说明

**パイロット一览：**查看机师的能力。

**机体一览：**查看机体的能力。

**检索：**检索精神、机师技能、机体特殊能力、武器性能和机体奖励。

**スキルアイテム：**用技能道具让机师习得新技能或提升机师的能力，道具可在击倒特定敌人或过关时获得。

**机体・武器改造：**消费资金对机体的能力或武器威力进行改造。

**システム：**更改系统设定。

**のりかえ：**变更部分机体的机师。

**ユニット编成：**编成 PU 和 SU。

**追加コンテンツ：**依次为购入追加内容；输入 DLC 码（如初回特典中附带的码）下载追加内容；游玩追加内容中的残局机战（ツメスパロボミッション）；游玩追加内容中的特殊关卡（キャンペーンマップ）。

**战术指挥 / 应援：**在有战术指挥和应援效果的角色中选择一名作为战术指挥官，战斗中我方全员都可享受到该效果加成。

**机体换装：**部分可换装的机体改变形态。

**データセーブ：**保存记录。

**バトルレコード：**战斗记录，游戏中达成特定的条件可获得部队点数，累积部队点数可获得各种各样的奖励。

**シナリオチャート：**关卡路线图。

**次のマップへ：**开始下一关。

## 机体奖励

和《机战 UX》一样的系统，机体奖励的效果类似其他《机战》中的强化芯片，不过区别是固定绑定在机体身上的，玩家可以通过组成 PU 的方法，来让机体共享之间的能力，从而达到互补的效果，强化作战能力。

机体奖励在达成特定的条件后可得到增强，从初始的 0 阶段开始还可以提升三个阶段。提升的方法一共有四种，分别是机师击坠数达到 100、机师击坠数达到 200、机体全 5 段改造和机体全 10 段改造（需 10 段改造解锁后），每达成一个就可提升一阶段，所以只要达成三个条件机体奖励就能达到最高阶段。




## 补正

### 体积补正

当攻击体积比自己小的敌机时命中会减少，而攻击比自己大的敌机时伤害会减少，具体每相隔一级有 10% 的补正。比如 S 体积的机体攻击 M 体积的机体时伤害只有通常的 90%，L 体积的机体攻击 M 体积的机体时命中会减少 10%。

### 连续目标补正

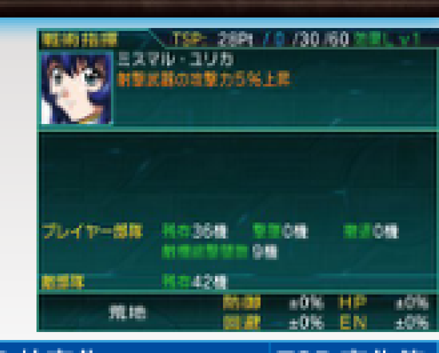
一个回合内连续攻击同个目标时，如果先攻击的机体没有命中，那后面攻击的机体的命中率将会得到小幅增加，并一直累积下去，直到有一架机体命中后，补正值才会复位。

### 攻击距离补正

攻击目标的远近对命中率有修正效果，攻击远距离的目标时命中率会降低。

## 指挥效果/应援

部分角色有专用的指挥效果 / 应援能力，每关开头可以设定一位有该能力的角色，为我方全体带来有利效果，并且随着流程的推进，能力的种类还会追加，每个角色最多 3 种。另外本作中战斗中击坠敌机或随着回合经过可获得战术支援点（TSP），当 TSP 累积到一定数值时还能提升部分战术指挥 / 应援的效果。



| 等级 | 必要 TSP | TSP 的变化 | TSP 变化值 |
|---|---|---|---|
| 1 | 0 | 每击坠 1 架敌机 | +3 |
| 2 | 30 | 每经过 1 回合 | +1 |
| 3 | 60 | 每被击坠 1 架我方机体 | -10 |

专题企划
缤纷专栏
佳作指南
典藏攻略 WALKTHROUGH

# 资料

## 全精神效果一览

| 名称 | 消费 SP | 对象 | 持续时间 | 效果 |
|---|---|---|---|---|
| 热血 | 40 | 自机 | 一次 | 对目标攻击产生的伤害变为 2 倍，不能和魂并用 |
| 魂 | 50 | 自机 | 一次 | 对目标攻击产生的伤害变为 2.5 倍，不能和热血并用 |
| 斗志 | 30 | 自机 PU | 一回合 | 对目标攻击必定会心，不能和热血、魂并用 |
| ひらめき | 10 | 自机 | 一次 | 100% 回避敌人攻击 |
| 不屈 | 15 | 自机 | 一次 | 受到攻击时，伤害变为 10 |
| 铁壁 | 30 | 自机 | 一回合 | 受到的伤害变为 1/4 |
| 顺应 | 25 | 自机 PU | 一回合 | 自机的机体以及武器的地形适应变为 S |
| かく乱 | 70 | 敌全体 | 一回合 | 敌人的最终命中率减半，对方的必中效果优先 |
| 集中 | 20 | 自机 | 一回合 | 自机命中、回避率上升 30% |
| 必中 | 20 | 自机 | 一回合 | 自机命中率变为 100%，对方的ひらめき效果优先 |
| 感应 | 35 | 我方 1 机 | 一回合 | 指定目标获得“必中”效果 |
| 直感 | 25 | 自机 | 一次 / 一回合 | 同时获得“必中”和“ひらめき”的效果 |
| 加速 | 10 | 自机 PU | 一次 | 机体移动力 +3 |
| 追风 | 15 | 我方 PU | 一次 | 指定目标获得“加速”效果 |
| 觉醒 | 60 | 自机 PU | 一次 | 行动次数 +1，重复无效 |
| 再动 | 90 | 我方 PU | 一次 | 指定目标获得“觉醒”效果 |
| 突击 | 25 | 自机 PU | 一次 | 除地图武器以外的武器可移动后使用 |
| 强袭 | 35 | 自机 PU | 一次 | 同时获得“加速”、“突击”、“直击”效果 |
| 根性 | 20 | 自机 | 一次 | 回复自机 HP 最大值的 30% |
| ド根性 | 40 | 自机 | 一次 | 完全回复自机 HP |
| 信赖 | 30 | 我方 1 机 | 一次 | 指定目标 HP 回复 30% |
| 友情 | 60 | 我方 PU | 一次 | 指定目标 HP 全回复 |
| 绊 | 80 | 我方全机 | 一次 | 我方全体 HP 回复 50% |
| 补给 | 60 | 我方 PU | 一次 | 指定单位弹药和 EN、MP 完全回复 |
| 狙击 | 35 | 自机 PU | 一回合 | 除地图武器以及射程 1 以外的武器射程 +2 |
| 正义 | 70 | 自机 | 一回合 | 攻击时不消耗 EN、MP 和弹药 |
| 气合 | 40 | 自机 | 一次 | 机师气力 +10 |
| 气迫 | 50 | 自机 | 一次 | 机师气力 +30 |
| 激励 | 60 | 我方 PU | 一次 | 自机以及邻接的我方气力 +5 |
| 脱力 | 50 | 敌方 PU | 一次 | 指定目标的气力 –10 |
| 期待 | 80 | 我方 1 机 | 一次 | 指定单位主机师的 SP 回复 50 |
| てかげん | 10 | 自机 PU | 一次 | 在可击破敌人的情况下让对方残余 10 的 HP |
| 直击 | 30 | 自机 PU | 一次 | 无视机体体积补正带来的伤害减少以及与防御相关的特殊能力、技能无效 |
| 侦察 | 5 | 敌方 PU | 一次 | 查看指定敌方单位的具体情报资料，并且一回合内回避率下降 10% |
| 勇气 | 85 | 自机 | 一次 / 一回合 | 同时获得“加速、热血、必中、不屈、气合、直击”的效果 |
| 爱 | 90 | 自机 | 一次 / 一回合 | 同时获得“加速、热血、必中、ひらめき、气合、幸运、努力”的效果 |
| 幸运 | 40 | 自机 PU | 一次 | 战斗获得的资金变为 2 倍 |
| 祝福 | 60 | 我方 PU | 一次 | 指定单位获得“幸运”效果 |
| 努力 | 20 | 自机 PU | 一次 | 战斗获得的经验值变为 2 倍 |
| 应援 | 40 | 我方 PU | 一次 | 指定单位获得“努力”效果 |

## 指挥效果 / 应援一览

| 名称 | 效果 | 入手话数 |
|---|---|---|
| 骑士アレックス | 格斗武器攻击力上升 | 13 话 |
| | 对ジオン族攻击・防御力上升 | 24 话 |
| | HP10% 回复 | 36 话 |
| フリット・アスノ | 反击时攻击力上升 | 13 话 |
| | 对ヴェイガン攻击・防御力上升 | 25 话 |
| | 连续目标补正无效 | 37 话 |
| ウエンディ・ハ–ツ | 能力下降无效化 | 26 话 |
| | HP10% 回复 | 35 话 |
| | 护罩贯通 | 41 话 |
| オット–・ミタス | 搭载・回收回复率上升 | 25 话 |
| | 对ネオ・ジオン军攻击・防御力上升 | 30 话 A |
| | 无视体积补正 | 39 话 |
| オ–ドリ–・バ–ン | 精神耐性 | 38 话 |
| | 精神点数上升 20 | 38 话 |
| | 获得经验值上升 10% | 38 话 |
| スメラギ・李・ノリエガ | 自军行动阶段时攻击力上升 | 18 话 A |
| | 对 ELS 攻击・防御力上升 | 28 话 |
| | 搭载・回收回复率上升 | 38 话 |
| グラハム・エ–カ– | 防御类技能发动率上升 | 29 话后选 B 路线 |
| | 反击时攻击力上升 | 35 话 |
| | 射程上升 1 | 41 话 |
| ジョジョ | 命中率上升 | 30 话 |
| | CRT 率上升 | 35 话 |
| | 射程上升 1 | 41 话 |
| チュルル | 回避率上升 | 26 话 |
| | 对マ–ダル军攻击・防御力上升 | 35 话 |
| | 初期气力上升 5 | 41 话 |
| アズベス | 格斗武器攻击力上升 | 13 话 |
| | 援护行动效果上升 | 25 话 |
| | — | — |
| チャム・ファウ | 回避率上升 | 26 话 |
| | 移动后变形可能 | 35 话 |
| | 自军行动阶段时攻击力上升 | 41 话 |
| シ–ラ・ラパ–ナ | 搭载・回收回复率上升 | 13 话 |
| | 对オ–ラマシン攻击・防御力上升 | 25 话 |
| | 获得资金上升 10% | 37 话 |
| 白鸟マリア | 防御力上升 | 13 话 |
| | 对邪恶兽攻击・防御力上升 | 25 话 |
| | EN、MP10% 回复 | 37 话 |
| 筱田先生 | 援护行动效果上升 | 26 话 |
| | 能力下降无效化 | 35 话 |
| | 过关时入手技能道具 | 41 话 |
| 天海护 | 防御类技能发动率上升 | 26 话 |
| | 气力上限上升 10 | 35 话 |
| | 精神点数上升 20 | 41 话 |
| 大河幸太郎 | 获得经验值上升 10% | 41 话 |
| | 对原种、ゾンダ–攻击・防御力上升 | 41 话 |
| | HP10% 回复 | 41 话 |
| ミスマル・ユリカ | 射击武器攻击力上升 | 13 话 |
| | 对木星蜥蜴攻击・防御力上升 | 25 话 |
| | 无视体积补正 | 37 话 |
| ホシノ・ルリ | 搭载・回收回复率上升 | 26 话 |
| | 命中率上升 | 35 话 |
| | 射程上升 1 | 41 话 |
| ドリス・ウエイブ | 对 GAIL 攻击・防御力上升 | 26 话 |
| | EN、MP10% 回复 | 35 话 |
| | 移动力上升 1 | 41 话 |
| ロッド・バルボア | 自军行动阶段时攻击力上升 | 36 话 |
| | CRT 率上升 | 36 话 |
| | 过关时资金 +30000 | 40 话 |
| 锦织つばさ | 反击时攻击力上升 | 37 话 |
| | 气力限界 10 上升 | 37 话 |
| | 护罩贯通 | 40 话 |
| 由木翼 | 援护行动效果上升 | 13 话 |
| | 全体攻击时攻击力上升 | 25 话 |
| | 初期气力上升 5 | 37 话 |
| オズマ・リ– | 防御力上升 | 14 话 |
| | 对バジュラ攻击・防御力上升 | 25 话 |
| | 移动力上升 1 | 36 话 |
| ジェフリ–・ワイルダ– | 搭载・回收回复率上升 | 14 话 |
| | 射击武器攻击力上升 | 25 话 |
| | EN、MP10% 回复 | 36 话 |
| シェリル・ノ–ム | 精神耐性 | 30 话 A |
| | 气力上限上升 10 | 35 话 |
| | 过关时资金 +30000 | 41 话 |
| ランカ | 能力下降无效化 | 31 话 B |
| | 初期气力上升 5 | 36 话 |
| | 精神点数上升 20 | 41 话 |
| ミ–ナ・フォルテ | 移动后变形可能 | 26 话 |
| | 无视体积补正 | 35 话 |
| | 过关时入手技能道具 | 41 话 |
| ユキ・ヒイラギ | CRT 率上升 | 26 话 |
| | 防御类技能发动率上升 | 35 话 |
| | 护罩贯通 | 41 话 |
| ファルセイバ– | 防御力上升 | 13 话 |
| | 对デストル–ク攻击・防御力上升 | 25 话 |
| | 获得经验值上升 10% | 37 话 |

## 机体奖励一览

### SD高达外传

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| 骑士ガンダム<br>バ–サル骑士ガンダム | 0 | 格斗武器+100 | 会心补正+10 | – | – |
| | 1 | 格斗武器+150 | 会心补正+15 | 特殊回避15% | – |
| | 2 | 格斗武器+200 | 会心补正+20 | 特殊回避25% | – |
| | 3 | 格斗武器+300 | 会心补正+30 | 特殊回避35% | 运动性+5 |
| 剑士ゼ–タ | 0 | 运动性+5 | 装甲值+100 | – | – |
| | 1 | 运动性+10 | 装甲值+125 | 移动力+1 | – |
| | 2 | 运动性+20 | 装甲值+150 | 移动力+2 | – |
| | 3 | 运动性+30 | 装甲值+200 | 移动力+2 | 运动性+5 |

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| 斗士ダブルゼ-タ | 0 | HP+500 | 经验值+10% | – | – |
| | 1 | HP+750 | 经验值+15% | 能力低下无效 | – |
| | 2 | HP+1000 | 经验值+20% | 能力低下无效 | – |
| | 3 | HP+1500 | 经验值+30% | 能力低下无效 | 格斗武器+100 |
| 法术士ニュ- | 0 | 照准值+5 | EN+50 | – | – |
| | 1 | 照准值+10 | EN+75 | 射程+1 | – |
| | 2 | 照准值+20 | EN+100 | 射程+2 | – |
| | 3 | 照准值+30 | EN+150 | 射程+2 | 射击武器+100 |
| 骑士アレックス | 0 | 资金+10% | 会心补正+10 | – | – |
| | 1 | 资金+15% | 会心补正+15 | 获得减1000伤害的护罩 | – |
| | 2 | 资金+20% | 会心补正+20 | 获得减1250伤害的护罩 | – |
| | 3 | 资金+30% | 会心补正+30 | 获得减1500伤害的护罩 | 照准值+5 |

## 机动战士高达AGE

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| ガンダムAGE-3<br>ガンダムAGE-FX | 0 | 照准值+5 | 会心补正+10 | – | – |
| | 1 | 照准值+10 | 会心补正+15 | 运动性+5 | – |
| | 2 | 照准值+20 | 会心补正+20 | 运动性+10 | 移动力+1 |
| | 3 | 照准值+30 | 会心补正+30 | 运动性+20 | 移动力+2 |
| ガンダムAGE-1 グランサ | 0 | 装甲值+100 | HP+500 | – | – |
| | 1 | 装甲值+125 | HP+750 | 射程+1 | – |
| | 2 | 装甲值+150 | HP+1000 | 射程+2 | – |
| | 3 | 装甲值+200 | HP+1500 | 射程+2 | 照准值+5 |
| ガンダムAGE-2 ダ-クハウンド | 0 | 运动性+5 | EN+50 | – | – |
| | 1 | 运动性+10 | EN+75 | 移动力+1 | – |
| | 2 | 运动性+20 | EN+100 | 移动力+2 | – |
| | 3 | 运动性+30 | EN+150 | 移动力+2 | 特殊回避15% |
| クランシェ | 0 | 运动性+5 | 射击武器+100 | 地形适应：空A | – |
| | 1 | 运动性+10 | 射击武器+150 | 地形适应：空A | – |
| | 2 | 运动性+20 | 射击武器+200 | 地形适应：空S | 会心补正+10 |
| | 3 | 运动性+30 | 射击武器+300 | 地形适应：空S | 会心补正+15 |
| クランシェカスタム | 0 | 照准值+5 | 格斗武器+100 | 地形适应：空A | – |
| | 1 | 照准值+10 | 格斗武器+150 | 地形适应：空A | – |
| | 2 | 照准值+20 | 格斗武器+200 | 地形适应：空S | 移动力+1 |
| | 3 | 照准值+30 | 格斗武器+300 | 地形适应：空S | 移动力+2 |
| ジェノアスOカスタム | 0 | 装甲值+100 | 经验值+10% | 地形适应：陆A | – |
| | 1 | 装甲值+125 | 经验值+15% | 地形适应：陆A | – |
| | 2 | 装甲值+150 | 经验值+20% | 地形适应：陆S | 获得减1000伤害的护罩 |
| | 3 | 装甲值+200 | 经验值+30% | 地形适应：陆S | 获得减1250伤害的护罩 |
| ディ-ヴァ | 0 | 照准值+5 | 装甲值+100 | – | – |
| | 1 | 照准值+10 | 装甲值+125 | HP+500 | – |
| | 2 | 照准值+20 | 装甲值+150 | HP+750 | – |
| | 3 | 照准值+30 | 装甲值+200 | HP+1000 | 会心补正+10 |

## 机动战士高达UC

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| デルタプラス | 0 | 运动性+5 | 资金+10% | – | – |
| | 1 | 运动性+10 | 资金+15% | 地形适应：空A | – |
| | 2 | 运动性+20 | 资金+20% | 地形适应：空S | 移动力+1 |
| | 3 | 运动性+30 | 资金+30% | 地形适应：空S | 移动力+2 |
| ユニコ-ンガンダム | 0 | 运动性+5 | 格斗武器+100 | – | – |
| | 1 | 运动性+10 | 格斗武器+150 | 移动力+1 | – |
| | 2 | 运动性+20 | 格斗武器+200 | 移动力+2 | – |
| | 3 | 运动性+30 | 格斗武器+300 | 移动力+2 | 能力低下无效 |
| ネエル・ア-ガマ | 0 | HP+500 | 射击武器+100 | – | – |
| | 1 | HP+750 | 射击武器+150 | 地形适应：宇A | – |
| | 2 | HP+1000 | 射击武器+200 | 地形适应：宇S | – |
| | 3 | HP+1500 | 射击武器+300 | 地形适应：宇S | 照准值+5 |
| ガランシエ-ル | 0 | 经验值+10% | EN+50 | – | – |
| | 1 | 经验值+15% | EN+75 | 装甲值+100 | – |
| | 2 | 经验值+20% | EN+100 | 装甲值+125 | – |
| | 3 | 经验值+30% | EN+150 | 装甲值+150 | 获得减1000伤害的护罩 |
| バンシィ・ノルン | 0 | 照准值+5 | 会心补正+10 | – | – |
| | 1 | 照准值+10 | 会心补正+15 | 射程+1 | – |
| | 2 | 照准值+20 | 会心补正+20 | 射程+2 | – |
| | 3 | 照准值+30 | 会心补正+30 | 射程+2 | 特殊回避15% |
| クシャトリヤ | 0 | 装甲值+100 | 射击武器+100 | – | – |
| | 1 | 装甲值+125 | 射击武器+150 | EN+50 | – |
| | 2 | 装甲值+150 | 射击武器+200 | EN+75 | – |
| | 3 | 装甲值+200 | 射击武器+300 | EN+100 | HP+500 |

## 剧场版 机动战士高达00

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| ダブルオ-ライザ-<br>ダブルオ-クアンタ | 0 | 格斗武器+100 | 会心补正+10 | – | – |
| | 1 | 格斗武器+150 | 会心补正+15 | 地形适应：宇A | – |
| | 2 | 格斗武器+200 | 会心补正+20 | 地形适应：宇S | – |
| | 3 | 格斗武器+300 | 会心补正+30 | 地形适应：宇S | 移动力+1 |
| ガンダムサバ-ニャ | 0 | 射击武器+100 | 照准值+5 | – | – |
| | 1 | 射击武器+150 | 照准值+10 | 射程+1 | – |
| | 2 | 射击武器+200 | 照准值+20 | 射程+2 | – |
| | 3 | 射击武器+300 | 照准值+30 | 射程+2 | 装甲值+100 |
| ガンダムハルート | 0 | 运动性+5 | EN+50 | – | – |
| | 1 | 运动性+10 | EN+75 | 移动力+1 | – |
| | 2 | 运动性+20 | EN+100 | 移动力+2 | – |
| | 3 | 运动性+30 | EN+150 | 移动力+2 | 会心补正+10 |
| ラファエルガンダム | 0 | 装甲值+100 | HP+500 | – | – |
| | 1 | 装甲值+125 | HP+750 | 射击武器+100 | – |
| | 2 | 装甲值+150 | HP+1000 | 射击武器+150 | – |
| | 3 | 装甲值+200 | HP+1500 | 射击武器+200 | 照准值+5 |
| プトレマイオス2改 | 0 | 射击武器+100 | EN+50 | – | – |
| | 1 | 射击武器+150 | EN+75 | 能力低下无效 | – |
| | 2 | 射击武器+200 | EN+100 | 能力低下无效 | 移动力+1 |
| | 3 | 射击武器+300 | EN+150 | 能力低下无效 | 移动力+2 |
| ブレイヴ指挥官用试验机 | 0 | 运动性+5 | 射击武器+100 | – | – |
| | 1 | 运动性+10 | 射击武器+150 | 移动力+1 | – |
| | 2 | 运动性+20 | 射击武器+200 | 移动力+2 | – |
| | 3 | 运动性+30 | 射击武器+300 | 移动力+2 | 特殊回避15% |
| GN-XIV（パトリック） | 0 | 装甲值+100 | 经验值+10% | – | – |
| | 1 | 装甲值+125 | 经验值+15% | EN+50 | – |
| | 2 | 装甲值+150 | 经验值+20% | EN+75 | HP+500 |
| | 3 | 装甲值+200 | 经验值+30% | EN+10 | HP+750 |
| GN-XIV（アンドレイ） | 0 | 照准值+5 | HP+500 | – | – |
| | 1 | 照准值+10 | HP+750 | 资金+10% | – |
| | 2 | 照准值+20 | HP+1000 | 资金+15% | 运动性+5 |
| | 3 | 照准值+30 | HP+1500 | 资金+20% | 运动性+10 |

## 机甲界加里安

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| ガリアン<br>ガリアン 重装改 | 0 | 格斗武器+100 | 照准值+5 | – | – |
| | 1 | 格斗武器+150 | 照准值+10 | 运动性+5 | – |
| | 2 | 格斗武器+200 | 照准值+20 | 运动性+10 | – |
| | 3 | 格斗武器+300 | 照准值+30 | 运动性+20 | 移动力+1 |
| ブロマキス・ヴィ- | 0 | HP+500 | 资金+10% | 地形适应：陆A | – |
| | 1 | HP+750 | 资金+15% | 地形适应：陆A | – |
| | 2 | HP+1000 | 资金+20% | 地形适应：陆S | 装甲值+100 |
| | 3 | HP+1500 | 资金+30% | 地形适应：陆S | 装甲值+125 |
| スカ-ツ | 0 | 装甲值+100 | EN+50 | – | – |
| | 1 | 装甲值+125 | EN+75 | HP+500 | – |
| | 2 | 装甲值+150 | EN+100 | HP+750 | – |
| | 3 | 装甲值+200 | EN+150 | HP+1000 | 能力低下无效 |
| ザウエル | 0 | 会心补正+10 | 经验值+10% | – | – |
| | 1 | 会心补正+15 | 经验值+15% | 移动力+1 | – |
| | 2 | 会心补正+20 | 经验值+20% | 移动力+2 | – |
| | 3 | 会心补正+30 | 经验值+30% | 移动力+2 | 格斗武器+100 |

## 圣战士登拜因

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| ビルバイン<br>ビルバイン（夜间迷彩） | 0 | 格斗武器+100 | 运动性+5 | – | – |
| | 1 | 格斗武器+150 | 运动性+10 | 地形适应：空A | – |
| | 2 | 格斗武器+200 | 运动性+20 | 地形适应：空S | – |
| | 3 | 格斗武器+300 | 运动性+30 | 地形适应：空S | 移动力+1 |
| ダンバイン | 0 | 照准值+5 | 经验值+10% | – | – |
| | 1 | 照准值+10 | 经验值+15% | 运动性+5 | – |
| | 2 | 照准值+20 | 经验值+20% | 运动性+10 | – |
| | 3 | 照准值+30 | 经验值+30% | 运动性+20 | EN+50 |
| ボチュ-ン（ニ-） | 0 | HP+500 | 照准值+5 | 地形适应：空A | – |
| | 1 | HP+750 | 照准值+10 | 地形适应：空A | – |
| | 2 | HP+1000 | 照准值+20 | 地形适应：空S | 会心补正+10 |
| | 3 | HP+1500 | 照准值+30 | 地形适应：空S | 会心补正+15 |
| ボチュ-ン（キ-ン） | 0 | 经验值+10% | 运动性+5 | 地形适应：空A | – |
| | 1 | 经验值+15% | 运动性+10 | 地形适应：空A | – |
| | 2 | 经验值+20% | 运动性+20 | 地形适应：空S | 装甲值+100 |
| | 3 | 经验值+30% | 运动性+30 | 地形适应：空S | 装甲值+125 |
| ボチュ-ン（マ-ベル、リムル） | 0 | 资金+10% | EN+50 | 地形适应：空A | – |
| | 1 | 资金+15% | EN+75 | 地形适应：空A | – |
| | 2 | 资金+20% | EN+100 | 地形适应：空S | 能力低下无效 |
| | 3 | 资金+30% | EN+150 | 地形适应：空S | 能力低下无效 |
| グラン・ガラン | 0 | 装甲值+100 | HP+500 | – | – |
| | 1 | 装甲值+125 | HP+750 | 资金+10% | – |
| | 2 | 装甲值+150 | HP+1000 | 资金+15% | – |
| | 3 | 装甲值+200 | HP+1500 | 资金+20% | 照准值+5 |

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| ゴラオン | 0 | 照准值+5 | EN+50 | – | – |
| | 1 | 照准值+10 | EN+75 | 会心补正+10 | – |
| | 2 | 照准值+20 | EN+100 | 会心补正+15 | – |
| | 3 | 照准值+30 | EN+150 | 会心补正+20 | 装甲值+100 |
| ズワァース | 0 | 会心补正+10 | 装甲值+100 | – | – |
| | 1 | 会心补正+15 | 装甲值+125 | EN+50 | – |
| | 2 | 会心补正+20 | 装甲值+150 | EN+75 | – |
| | 3 | 会心补正+30 | 装甲值+200 | EN+100 | 能力低下无效 |
| ライネック | 0 | 运动性+5 | EN+50 | – | – |
| | 1 | 运动性+10 | EN+75 | 移动力+1 | – |
| | 2 | 运动性+20 | EN+100 | 移动力+2 | – |
| | 3 | 运动性+30 | EN+150 | 移动力+2 | 格斗武器+100 |

## 绝对无敌雷神王

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| ライジンオー | 0 | 照准值+5 | 会心补正+10 | – | – |
| | 1 | 照准值+10 | 会心补正+15 | 运动性+5 | – |
| | 2 | 照准值+20 | 会心补正+20 | 运动性+10 | – |
| | 3 | 照准值+30 | 会心补正+30 | 运动性+20 | 格斗武器+100 |
| バクリュウドラゴン | 0 | 装甲值+100 | EN+50 | 地形适应：空A | – |
| | 1 | 装甲值+125 | EN+75 | 地形适应：空A | – |
| | 2 | 装甲值+150 | EN+100 | 地形适应：空S | – |
| | 3 | 装甲值+200 | EN+150 | 地形适应：空S | 射击武器+100 |

## 勇者王GaoGaiGar

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| ガオガイガー<br>スターガオガイガー | 0 | 格斗武器+100 | 会心补正+10 | – | – |
| | 1 | 格斗武器+150 | 会心补正+15 | 运动性+5 | – |
| | 2 | 格斗武器+200 | 会心补正+20 | 运动性+10 | |
| | 3 | 格斗武器+300 | 会心补正+30 | 运动性+20 | 照准值+5 |
| 超龙神 | 0 | 装甲值+100 | 照准值+5 | – | – |
| | 1 | 装甲值+125 | 照准值+10 | 射击武器+100 | – |
| | 2 | 装甲值+150 | 照准值+20 | 射击武器+150 | – |
| | 3 | 装甲值+200 | 照准值+30 | 射击武器+200 | 会心补正+10 |
| 击龙神 | 0 | 会心补正+10 | 运动性+5 | – | – |
| | 1 | 会心补正+15 | 运动性+10 | 格斗武器+100 | – |
| | 2 | 会心补正+20 | 运动性+20 | 格斗武器+150 | – |
| | 3 | 会心补正+30 | 运动性+30 | 格斗武器+200 | 装甲值+100 |
| ビッグボルフォッグ | 0 | 运动性+5 | 经验值+10% | – | – |
| | 1 | 运动性+10 | 经验值+15% | EN+50 | – |
| | 2 | 运动性+20 | 经验值+20% | EN+75 | – |
| | 3 | 运动性+30 | 经验值+30% | EN+100 | 移动力+1 |
| マイクサウンダース13世 | 0 | 照准值+5 | 资金+10% | – | – |
| | 1 | 照准值+10 | 资金+15% | 获得减1000伤害的护罩 | – |
| | 2 | 照准值+20 | 资金+20% | 获得减1250伤害的护罩 | – |
| | 3 | 照准值+30 | 资金+30% | 获得减1500伤害的护罩 | 特殊回避15% |
| キングジェイダー | 0 | 射击武器+100 | HP+500 | – | – |
| | 1 | 射击武器+150 | HP+750 | 照准值+5 | – |
| | 2 | 射击武器+200 | HP+1000 | 照准值+10 | – |
| | 3 | 射击武器+300 | HP+1500 | 照准值+20 | 射程+1 |

## 真魔神 冲击！Z编

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| マジンガーZ | 0 | 装甲值+100 | 会心补正+10 | – | – |
| | 1 | 装甲值+125 | 会心补正+15 | EN+50 | – |
| | 2 | 装甲值+150 | 会心补正+20 | EN+75 | – |
| | 3 | 装甲值+200 | 会心补正+30 | EN+100 | 能力低下无效 |
| ビューナスA | 0 | 资金+10% | 运动性+5 | – | – |
| | 1 | 资金+15% | 运动性+10 | 射击武器+100 | – |
| | 2 | 资金+20% | 运动性+20 | 射击武器+150 | – |
| | 3 | 资金+30% | 运动性+30 | 射击武器+200 | 移动力+1 |
| ボスボロット | 0 | 格斗武器+100 | HP+500 | – | – |
| | 1 | 格斗武器+150 | HP+750 | 能力低下无效 | – |
| | 2 | 格斗武器+200 | HP+1000 | 能力低下无效 | 地形适应：陆A |
| | 3 | 格斗武器+300 | HP+1500 | 能力低下无效 | 地形适应：陆S |

## 魔神凯撒SKL

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| マジンカイザーSKL | 0 | 运动性+5 | 照准值+5 | – | – |
| | 1 | 运动性+10 | 照准值+10 | 装甲值+100 | – |
| | 2 | 运动性+20 | 照准值+20 | 装甲值+125 | – |
| | 3 | 运动性+30 | 照准值+30 | 装甲值+150 | HP+500 |
| ウイングル | 0 | 会心补正+10 | EN+50 | – | – |
| | 1 | 会心补正+15 | EN+75 | 特殊回避15% | – |
| | 2 | 会心补正+20 | EN+100 | 特殊回避25% | – |
| | 3 | 会心补正+30 | EN+150 | 特殊回避35% | 资金+10% |

## 机动战舰

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| エステバリス アキト | 0 | 运动性+5 | EN+50 | – | – |
| | 1 | 运动性+10 | EN+75 | 地形适应：陆A | – |
| | 2 | 运动性+20 | EN+100 | 地形适应：陆S | – |
| | 3 | 运动性+30 | EN+150 | 地形适应：陆S | 移动力+1 |
| エステバリス リョーコ | 0 | 格斗武器+100 | 经验值+10% | – | – |
| | 1 | 格斗武器+150 | 经验值+15% | 地形适应：陆A | – |
| | 2 | 格斗武器+200 | 经验值+20% | 地形适应：陆S | – |
| | 3 | 格斗武器+300 | 经验值+30% | 地形适应：陆S | 会心补正+10 |
| エステバリス ヒカル | 0 | 装甲值+100 | 会心补正+10 | – | – |
| | 1 | 装甲值+125 | 会心补正+15 | 地形适应：陆A | – |
| | 2 | 装甲值+150 | 会心补正+20 | 地形适应：陆S | – |
| | 3 | 装甲值+200 | 会心补正+30 | 地形适应：陆S | 特殊回避15% |
| エステバリス イズミ | 0 | 照准值+5 | HP+500 | – | – |
| | 1 | 照准值+10 | HP+750 | 地形适应：陆A | – |
| | 2 | 照准值+20 | HP+1000 | 地形适应：陆S | – |
| | 3 | 照准值+30 | HP+1500 | 地形适应：陆S | 能力低下无效 |
| エステバリス アカツキ | 0 | 射击武器+100 | 资金+10% | – | – |
| | 1 | 射击武器+150 | 资金+15% | 地形适应：陆A | – |
| | 2 | 射击武器+200 | 资金+20% | 地形适应：陆S | – |
| | 3 | 射击武器+300 | 资金+30% | 地形适应：陆S | 射程+1 |
| ナデシコ | 0 | 会心补正+10 | HP+500 | – | – |
| | 1 | 会心补正+15 | HP+750 | EN+50 | – |
| | 2 | 会心补正+20 | HP+1000 | EN+75 | – |
| | 3 | 会心补正+30 | HP+1500 | EN+100 | 射程+1 |
| ダイテツジン | 0 | 照准值+5 | EN+50 | – | – |
| | 1 | 照准值+10 | EN+75 | 地形适应：空A | – |
| | 2 | 照准值+20 | EN+100 | 地形适应：空S | – |
| | 3 | 照准值+30 | EN+150 | 地形适应：空S | 射程+1 |

## 超时空要塞F

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| YF-29デュランダルF（アルト）<br>VF-25Fメサイア F・TP（アルト）<br>YF-29デュランダル F・SP（アルト） | 0 | 运动性+5 | 会心补正+10 | – | – |
| | 1 | 运动性+10 | 会心补正+15 | 移动力+1 | – |
| | 2 | 运动性+20 | 会心补正+20 | 移动力+2 | 地形适应：空A |
| | 3 | 运动性+30 | 会心补正+30 | 移动力+2 | 地形适应：空S |
| VF-25Sメサイア F（オズマ）<br>VF-25Sメサイア F・AP（オズマ） | 0 | 装甲值+100 | HP+500 | – | – |
| | 1 | 装甲值+125 | HP+750 | 会心补正+10 | – |
| | 2 | 装甲值+150 | HP+1000 | 会心补正+15 | 地形适应：空A |
| | 3 | 装甲值+200 | HP+1500 | 会心补正+20 | 地形适应：空S |
| VF-25Gメサイア F・TP（ミシェル） | 0 | 照准值+5 | 射击武器+100 | – | – |
| | 1 | 照准值+10 | 射击武器+150 | 射程+1 | – |
| | 2 | 照准值+20 | 射击武器+200 | 射程+2 | 地形适应：空A |
| | 3 | 照准值+30 | 射击武器+300 | 射程+2 | 地形适应：空S |
| RVF-25メサイアF（ルカ） | 0 | 资金+10% | EN+50 | – | – |
| | 1 | 资金+15% | EN+75 | 能力低下无效 | – |
| | 2 | 资金+20% | EN+100 | 能力低下无效 | 地形适应：空A |
| | 3 | 资金+30% | EN+150 | 能力低下无效 | 地形适应：空AS |
| クァドラン・レア（クラン） | 0 | 会心补正+10 | 经验值+10% | – | – |
| | 1 | 会心补正+15 | 经验值+15% | 运动性+5 | – |
| | 2 | 会心补正+20 | 经验值+20% | 运动性+10 | – |
| | 3 | 会心补正+30 | 经验值+30% | 运动性+20 | 移动力+1 |
| VB-6ケーニッヒモンスターS（カナリア） | 0 | HP+500 | 照准值+5 | – | – |
| | 1 | HP+750 | 照准值+10 | 获得减1000伤害的护罩 | – |
| | 2 | HP+1000 | 照准值+20 | 获得减1250伤害的护罩 | – |
| | 3 | HP+1500 | 照准值+30 | 获得减1500伤害的护罩 | 射程+1 |
| マクロス・クォーター要塞舰型 | 0 | HP+500 | 照准值+5 | – | – |
| | 1 | HP+750 | 照准值+10 | 装甲值+100 | – |
| | 2 | HP+1000 | 照准值+20 | 装甲值+125 | – |
| | 3 | HP+1500 | 照准值+30 | 装甲值+150 | 移动力+1 |
| VF-27γルシファーF・SP（ブレラ） | 0 | 运动性+5 | 照准值+5 | – | – |
| | 1 | 运动性+10 | 照准值+10 | 特殊回避+15% | – |
| | 2 | 运动性+20 | 照准值+20 | 特殊回避+25% | 移动力+1 |
| | 3 | 运动性+30 | 照准值+30 | 特殊回避+35% | 移动力+2 |

## 超时空要塞30

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| YF-25プロフェシーF（リオン）<br>YF-30クロノスF（リオン） | 0 | 运动性+5 | 射击武器+100 | – | – |
| | 1 | 运动性+10 | 射击武器+150 | 会心补正+10 | – |
| | 2 | 运动性+20 | 射击武器+200 | 会心补正+15 | 移动力+1 |
| | 3 | 运动性+30 | 射击武器+300 | 会心补正+20 | 移动力+2 |

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| VF-19Eエクスカリバ–F（アイシャ） | 0 | 照准值+5 | 格斗武器+100 | – | – |
| | 1 | 照准值+10 | 格斗武器+150 | 资金+10% | – |
| | 2 | 照准值+20 | 格斗武器+200 | 资金+15% | 射程+1 |
| | 3 | 照准值+30 | 格斗武器+300 | 资金+20% | 射程+2 |

## 原创

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| ファルセイバ– | 0 | 照准值+5 | 装甲值+100 | – | – |
| | 1 | 照准值+10 | 装甲值+125 | 格斗武器+100 | – |
| | 2 | 照准值+20 | 装甲值+150 | 格斗武器+150 | – |
| | 3 | 照准值+30 | 装甲值+200 | 格斗武器+200 | 移动力+1 |
| ブル–ヴィクタ– | 0 | 会心补正+10 | 运动性+5 | – | – |
| | 1 | 会心补正+15 | 运动性+10 | 射击武器+100 | – |
| | 2 | 会心补正+20 | 运动性+20 | 射击武器+150 | – |
| | 3 | 会心补正+30 | 运动性+30 | 射击武器+200 | 射程+1 |

## 巨神高克

| 机体名 | 阶段 | 奖励1 | 奖励2 | 奖励3 | 奖励4 |
|---|---|---|---|---|---|
| ゴ–グ | 0 | 装甲值+100 | 格斗武器+100 | – | – |
| | 1 | 装甲值+125 | 格斗武器+150 | HP+500 | – |
| | 2 | 装甲值+150 | 格斗武器+200 | HP+750 | – |
| | 3 | 装甲值+200 | 格斗武器+300 | HP+1000 | 移动力+1 |
| キャリア・ビ–グル | 0 | EN+50 | 经验值+10% | 地形适应：陆A | – |
| | 1 | EN+75 | 经验值+15% | 地形适应：陆A | 地形适应：水A |
| | 2 | EN+100 | 经验值+20% | 地形适应：陆S | 地形适应：水S |
| | 3 | EN+150 | 经验值+30% | 地形适应：陆S | 地形适应：水S |
| GAIL战斗ヘリ | 0 | 运动性+5 | 资金+10% | 地形适应：空A | – |
| | 1 | 运动性+10 | 资金+15% | 地形适应：空A | – |
| | 2 | 运动性+20 | 资金+20% | 地形适应：空S | – |
| | 3 | 运动性+30 | 资金+30% | 地形适应：空S | 移动力+1 |
| GAIL战车 | 0 | 装甲值+100 | HP+500 | 地形适应：陆A | – |
| | 1 | 装甲值+125 | HP+750 | 地形适应：陆A | – |
| | 2 | 装甲值+150 | HP+1000 | 地形适应：陆S | – |
| | 3 | 装甲值+200 | HP+1500 | 地形适应：陆S | 射程+1 |

## 机体特殊能力一览

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 剑装备 | 装备有剑的机体可发动“斩り拂い”，将物理攻击用剑格挡开，使伤害无效，发动几率根据与对手的技量差而定 |
| 铳装备 | 装备有枪的机体可发动“击ち落とし”，将实弹武器（非光线、重力类武器）用枪击落，使伤害无效，发动几率根据与对手的技量差而定 |
| シ–ルド | 装备有盾牌的机体在选择防御敌人的攻击时可发动“シ–ルド防御”令伤害减少，发动几率与伤害减轻程度根据与对手的技量差而定 |
| 变形 | 有复数形态的机体可通过“变形”改变形态 |
| 换装 | 可在整备画面的“机体换装”里改变形态 |
| 操纵者交代 | 将主机师和副机师互换 |
| 辉煌合体 | ファルセイバ–和ブル–ヴィクタ–的专有能力，两机气力在 120 以上时可通过该指令合体，使用后不能分离 |
| 超无敌合体 | ライジンオ–和バクリユウドラゴン的专有能力，两机气力在 120 以上时可通过该指令合体，使用后不能分离 |
| ウイングクロス | マジンカイザ–SKL 的专有能力，气力 120 时可通过该指令改变形态，使用后不能回到原来的形态 |
| 修理装置 | 为自己的 PU 或邻接我方单位回复 HP，持有该能力的 PU 每回合 HP 回复 10% |
| 补给装置 | 为自己的 PU 或邻接我方单位回复 EN（MP）和弹药，被补给单位气力 –10，持有该能力的 PU 每回合 EN（MP）回复 10% |
| 搭载 / 回收 | 战舰专有能力，机体移动到战舰位置时能选择“搭载”收容进战舰，战舰移动到机体邻接位置时能选择“回收”收容机体，被收容的机体在战舰内能回复 HP、EN 和弹药，但被收容单位气力 –10 |
| パ–ジ | フルア–マ–・ユニコ–ンガンダム的专有能力，通过该项指令变为ユニコ–ンガンダム形态，使用后不能回到原来的形态 |
| 龙の盾 | 全属性武器伤害减少 1000，气力 100 以上发动，发动时消费 5 点 EN |
| ジアマ –L1 | 全属性武器伤害减少 1000，气力 100 以上发动，发动时消费 5 点 EN |
| ジアマ –L2 | 全属性武器伤害减少 1500，气力 100 以上发动，发动时消费 5 点 EN（敌人专用） |
| C ファンネル | 射击属性武器攻击伤害减少 1500，气力 110 以上发动，发动时消费 10 点 EN，效果随“X ラウンダ –”等级上升 |
| ギラ–ガビット | 射击属性武器攻击伤害减少 1250，气力 110 以上发动，发动时消费 5 点 EN，效果随“X ラウンダ –”等级上升 |
| レギルスビット | 射击属性武器攻击伤害减少 1500，气力 110 以上发动，发动时消费 10 点 EN，效果随“X ラウンダ –”等级上升 |
| 电磁シ–ルド | 射击属性武器攻击伤害减少 1000，气力 110 以上发动，发动时消费 5 点 EN |
| フォ–ンファルシアバトン | 全属性武器伤害减少 1300，气力 110 以上发动，发动时消费 5 点 EN |
| I フィ–ルド | 光线武器攻击伤害减少 1500，气力 110 以上发动，发动时消费 10 点 EN |
| シ–ルド・ファンネル | 射击属性武器攻击伤害减少 2000，气力 110 以上发动，发动时消费 10 点 EN |
| リフレクタ–・ビット | 光线武器伤害减少 1300，气力 110 以上发动，发动时消费 10 点 EN（敌人专用） |
| GN フィ–ルド | 2000 以下伤害无效化，发动时消费 10 点 EN |
| GN ソ–ドビット | 2500 以下伤害无效化，气力 100 以上发动，发动时消费 10 点 EN |
| GN ホルスタ–ビット | 2000 以下伤害无效化，发动时消费 10 点 EN |
| オ–ラバリア | 射击属性武器攻击伤害减少 1000，发动时消费 5 点 EN，效果随“オ–ラ力”等级上升 |
| プロテクトシエ–ド | 1500 以下射击属性武器攻击伤害无效化，气力 100 以上发动，发动时消费 10 点 EN |
| プロテクトウオ–ル | 2000 以下射击属性武器攻击伤害无效化，气力 100 以上发动，发动时消费 10 点 EN |
| ゾンダ–バリア | 1000 以下射击属性武器攻击伤害无效化，气力 100 以上发动，发动时消费 5 点 EN（敌人专用） |
| ディスト–ションフィ–ルド | 1500 以下光线属性武器攻击伤害无效化，2500 以下重力属性武器攻击伤害无效化，其他属性攻击伤害减少 1000，发动时消费 10 点 EN |
| 时空歪曲场 | 1500 以下光线属性武器攻击伤害无效化，2500 以下重力属性武器攻击伤害无效化，其他属性攻击伤害减少 1000，发动时消费 10 点 EN |
| ピンポイントバリア | 全属性武器伤害减少 1000，发动时消费 5 点 EN |
| エネルギ–シ–ルド | 全属性武器伤害减少 1000，发动时消费 5 点 EN（敌人专用） |
| フォ–ルドバリア | 全属性武器伤害减少 1500，发动时消费 5 点 EN（敌人专用） |
| ジエネレイティングア–マ– | 全属性武器伤害减少 1500，发动时消费 10 点 EN |
| ハイパ–ブ–スト | 获得“高速回避能力”，令伤害无效化，气力 130 以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为 45% |
| オフ・シユ–ト | 获得“分身回避能力”，令伤害无效化，气力 130 以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为 50% |
| 见えざる伞 | 获得“完全回避能力”，令伤害无效化，气力 130 以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为 40%（敌人专用） |
| ホログラフィックカモフラ–ジユ | 获得“透明化回避能力”，令伤害无效化，气力 130 以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为 45% |
| 量子ジャンプ | 获得“量子化回避能力”，令伤害无效化，气力 130 以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为 45% |
| 高速回避 | 获得“高速回避能力”，令伤害无效化，气力 130 以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为 45% |
| 跳跃 | 获得“跳跃回避能力”，令伤害无效化，气力 130 以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为 40%，可无视地形因素和无消耗进行移动 |
| プリズミック・ハレ–ション | 获得“特殊粒子回避能力”，令伤害无效化，气力 130 以上发动，发动几率根据与对手的技量差而定，最大为 50%（敌人专用） |
| HP 回复 L1 | 自军回合开始时回复 10% 的 HP |
| HP 回复 L2 | 自军回合开始时回复 20% 的 HP |
| HP 回复 L3 | 自军回合开始时回复 30% 的 HP（敌人专用） |
| EN・MP 回复 L1 | 自军回合开始时回复 10% 的 EN・MP |
| EN・MP 回复 L2 | 自军回合开始时回复 20% 的 EN・MP |
| EN・MP 回复 L3 | 自军回合开始时回复 30% 的 EN・MP（敌人专用） |
| GN ドライヴ TD | 自军回合开始时回复 25% 的 EN |
| GN ドライヴ | 自军回合开始时回复 20% 的 EN |
| GN ドライヴ〔T〕MD | 自军回合开始时回复 20% 的 EN |
| GN ドライヴ〔T〕 | 自军回合开始时回复 15% 的 EN |
| 重力波アンテナ | 重力波ビ–ム范围内的机体自军回合开始时 EN 全回复 |
| 重力波ビ–ム | ナデシコ专有能力，可为搭载了重力波アンテナ能力的机体自动回复 EN |

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| NT-D | ユニコ－ンガンダム的专有能力，气力在 130 以上时可通过指令改变形态，使用后不能回到原来的形态 |
| 覚醒 | ユニコ－ンガンダム的专有能力，气力在 150 以上时可通过指令改变形态，使用后不能回到原来的形态 |
| フルサイコ・フレ－ム | 机体和武器性能上升，气力 130 以上、ニュ－タイプ等级 5 以上发动 |
| サイコ・フレ－ム | 机体和武器性能上升，气力 130 以上、ニュ－タイプ等级 5 以上发动 |
| バイオセンサ－ | 机体和武器性能上升，气力 130 以上、ニュ－タイプ等级 5 以上发动 |
| トランザム | 移动力 +1，气力 130 以上发动 |
| 心の至宝 | 自军回合开始时回复 10 点 SP |
| 力の至宝 | 气力 130 以上时攻击伤害 1.1 倍 |
| 三つの至宝 | 自军回合开始时回复 10 点 SP，气力 130 以上时攻击伤害 1.1 倍，受到伤害后回复 HP |
| 全ての至宝 | 自军回合开始时回复 10 点 SP、10% 的 EN，气力 130 以上时攻击伤害 1.1 倍，受到伤害后回复 HP |
| 境界の力 | 攻击伤害 1.1 倍，受到伤害 0.8 倍 |
| 境界の力（拟似） | 气力 130 以上时攻击伤害 1.1 倍（敌人专用） |
| 时空制御 | 最终命中・回避率增加 30%，6000 以下伤害无效化，伤害护罩贯通武器无效，但精神“直击”有效（敌人专用） |
| 融合 L1 | 敌方专用能力，攻击命中特定的目标时可同时减少其 EN 的 10%，当目标因该攻击 EN 为 0 时就会击坠 |
| 融合 L2 | 敌方专用能力，攻击命中特定的目标时可同时减少其 EN 的 20%，当目标因该攻击 EN 为 0 时就会击坠 |
| 指挥系统中枢 | 敌方专用能力，敌机体命中率上升，可重复 |
| スペック低下无效 | 敌方专用能力，机体系的特殊效果武器的效果无效化，使用精神“直击”后也同样 |
| オ－ルキャンセラ－ | 敌方专用能力，所有特殊效果武器的效果无效化，使用精神“直击”后也同样 |

## 特殊行动指令

| 单位名称 | 指令名 | 消耗 | 效果 |
|---|---|---|---|
| ダブルオ－ライザ－ | トランザムバ－スト | EN80 | 1 回合里范围内的敌方机师能力下降 20，我方机师能力上升 20 |
| キャリア・ビ－グル | 120mm 曲射炮 | EN30 | 1 回合里范围内的敌机命中率和回避率下降 30% |
| 騎士アレックス | ラビアム | MP50 | 范围内我方机体 HP 全回复 |
| RVF-25 メサイア | 复合センサ－ | EN30 | 1 回合里范围内的敌机命中率和回避率下降 30% |
| ガオガイガ－ | ディバイディングドライバ－ | EN60 | 指定范围内我方单位地形适应上升到最高，敌方单位地形适应下降一个阶段 |
| スタ－ガオガイガ－ | ガトリングドライバ－ | EN60 | 1 回合里范围内的敌机不能行动 |
| マイクサウンダ－ス 13 世 | ディスク P | EN30 | 范围内我方单位气力 +10 |
| ビッグボルフォッグ | メルティングサイレン | EN30 | 1 回合里范围内敌机护罩和特殊装甲无效化 |
| ダブルオ－クアンタ | クアンタムバ－スト | EN80 | 1 回合里范围内的敌方机师各能力 -30，我方机师能力 +30 |
| YF-29 デュランダル F・SP | 翼の舞 | EN80 | 1 回合里范围内的敌机不能行动 |

## 技能道具一览

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 底力 Lv+1 | 特殊技能“底力”的等级上升 1 |
| 援护攻击 Lv+1 | 特殊技能“援护攻击”的等级上升 1 |
| 援护防御 Lv+1 | 特殊技能“援护防御”的等级上升 1 |
| 斗争心 | 习得特殊技能“斗争心” |
| 气力限界突破 | 习得特殊技能“气力限界突破” |
| E セ－ブ | 习得特殊技能“E セ－ブ” |
| B セ－ブ | 习得特殊技能“B セ－ブ” |
| カウンタ－ | 习得特殊技能“カウンタ－” |
| 见切り | 习得特殊技能“见切り” |
| ガ－ド | 习得特殊技能“ガ－ド” |
| ダッシュ | 习得特殊技能“ダッシュ” |
| 连续行动 | 习得特殊技能“连续行动” |
| 全体攻击 Lv+1 | 特殊技能“全体攻击”的等级上升 1 |
| ヒット＆アウェイ | 习得特殊技能“ヒット＆アウェイ” |
| サイズ差无视 | 习得特殊技能“サイズ差无视” |
| インファイト Lv+1 | 特殊技能“インファイト”的等级上升 1 |
| ガンファイト Lv+1 | 特殊技能“ガンファイト”的等级上升 1 |
| 修理スキル | 习得特殊技能“修理スキル” |
| 补给スキル | 习得特殊技能“补给スキル” |
| SP アップ Lv+1 | 特殊技能“SP アップ”的等级上升 1 |
| 集中力 Lv+1 | 特殊技能“集中力”的等级上升 1 |
| 指挥 Lv+1 | 特殊技能“指挥”的等级上升 1 |
| 精神耐性 | 特殊技能“精神耐性” |
| ハ－フカット | 被命中率在 30% 以下的攻击命中时，最终伤害变为 50% |
| 海动直传格斗术 | 机师格斗 +10，防御・回避 +5 |
| 大河长官のゴルフクルブ | 机师格斗 +10，技量・回避 +5 |
| 仁のテスト | 机师格斗 +10，射击・命中 +5 |
| 国分寺ナナコのブロマイド | 机师格斗 +10，回避・命中 +5 |
| 力の书 | 机师格斗 +10，防御・技量 +5 |
| くろがね屋の温泉まんじゅう | 机师格斗 +10，技量・命中 +5 |
| 超合金 Z 制つるはし | 机师格斗 +10，防御・命中 +5 |
| 真上直传射击术 | 机师射击 +10，技量・命中 +5 |
| マノン特制ドリンク | 机师射击 +10，防御・命中 +5 |
| 魔法の书 | 机师射击 +10，防御・技量 +5 |
| 娘娘特制银河ラ－メン | 机师射击 +10，格斗・命中 +5 |
| ミ－ナのディスク | 机师射击 +10，回避・命中 +5 |
| 映画「ソレスタルビ－イング」 | 机师射击 +10，技量・回避 +5 |
| パトリックのナイトキャップ | 机师射击 +10，防御・回避 +5 |
| ジンネマンの缶ス－プ | 机师防御 +10，射击・回避 +5 |
| オトロのピサ | 机师防御 +10，格斗・技量 +5 |
| ポテトのポテチ | 机师防御 +10，射击・命中 +5 |
| ピュアシ－ルド | 机师防御 +10，格斗・射击 +5 |
| 超合金ゲキ・ガンガ -3 | 机师防御 +10，格斗・回避 +5 |
| 技の书 | 机师防御 +10，射击・技量 +5 |
| スカ－レット式骂り语录 | 机师防御 +10，格斗・命中 +5 |

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 教典「ホツ・マツアの教え」 | 机师技量 +10，防御・回避 +5 |
| ダイナ－のコ－ヒ－ | 机师技量 +10，格斗・命中 +5 |
| キオの携带ゲ－ム机 | 机师技量 +10，回避・命中 +5 |
| ホウメイ特制火星丼 | 机师技量 +10，格斗・射击 +5 |
| アイシャ特制パインサラダ | 机师技量 +10，射击・防御 +5 |
| エルカの干物 | 机师技量 +10，格斗・回避 +5 |
| ビギ－ちゃんのロボオイル | 机师技量 +10，防御・命中 +5 |
| ランカのディスク | 机师回避 +10，射击・命中 +5 |
| ウサたんめいぐるみ | 机师回避 +10，射击・技量 +5 |
| 1／1 チャム人形 | 机师回避 +10，格斗・命中 +5 |
| なないろニンジン | 机师回避 +10，防御・技量 +5 |
| バランタイト | 机师回避 +10，格斗・射击 +5 |
| マ－ダル入浴セット | 机师回避 +10，技量・命中 +5 |
| 黒骑士の假面 | 机师回避 +10，格斗・技量 +5 |
| シェリルのディスク | 机师命中 +10，射击・回避 +5 |
| インダストリアル 7 のホットドッグ | 机师命中 +10，技量・回避 +5 |
| ラジロボがががっち | 机师命中 +10，格斗・防御 +5 |
| 娘娘特制まぐろ馒 | 机师命中 +10，射击・防御 +5 |
| ミシェルのメガネ | 机师命中 +10，射击・技量 +5 |
| ナト－ラお绘かきセット | 机师命中 +10，防御・回避 +5 |
| 勉の勉强メガネ | 机师命中 +10，格斗・技量 +5 |
| アタッカ－※ | 习得特殊技能“アタッカ－” |
| サポ－タ－※ | 习得特殊技能“サポ－タ－” |
| SP 回复 ※ | 习得特殊技能“SP 回复” |
| 改造スキル ※ | 习得特殊技能“改造スキル” |
| 距离补正无效 ※ | 习得特殊技能“距离补正无效” |
| 移动＋资金 ※ | 习得特殊技能“移动＋资金” |
| 移动＋精神 ※ | 习得特殊技能“移动＋精神” |
| 完全防御 ※ | 习得特殊技能“完全防御” |
| 剑豪 ※ | 习得特殊技能“剑豪” |
| 铳の名手 ※ | 习得特殊技能“铳の名手” |
| 先手必胜 ※ | 习得特殊技能“先手必胜” |
| 气力觉醒 ※ | 习得特殊技能“气力觉醒” |
| 精密攻击 ※ | 习得特殊技能“精密攻击” |
| 气力＋攻击 ※ | 习得特殊技能“气力＋攻击” |
| 气力＋防御 ※ | 习得特殊技能“气力＋防御” |
| 强运 ※ | 习得特殊技能“强运” |
| ガンバリ屋 ※ | 习得特殊技能“ガンバリ屋” |
| 地形适应上升 ※ | 习得特殊技能“地形适应上升” |
| 修理装置搭载 ※ | 习得特殊技能“修理装置搭载” |
| 补给装置搭载 ※ | 习得特殊技能“补给装置搭载” |
| 连续タ－ゲット无效 ※ | 习得特殊技能“连续タ－ゲット无效” |
| 心の辉石 ※ | 机师全能力 +15 |
| 予知 ※ | 习得特殊技能“予知” |
| 强袭 ※ | 习得特殊技能“强袭” |

注：带 ※ 标志的为隐藏部件，需要隐藏角色加入、完成特定的 DLC 关卡才能获得。

## 机师技能一览

### 泛用技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 底力 | 随机体 HP 减少，角色的命中率、回避率、会心率以及机体的装甲值上升，效果随技能等级提升 |
| 援护攻击 | 为相邻的 SU 进行援护攻击，技能等级决定援护的次数，并且攻击力和命中率也会随等级增加而提高 |
| 援护防御 | 为相邻的 SU 进行援护防御，技能等级决定援护的次数 |
| 斗争心 | 出击时气力 +5 |
| 气力限界突破 | 气力上限变为 170 |
| E セ－ブ | 武器的消费 EN 变为 80% |
| B セ－ブ | 武器的弹数变为 1.5 倍（小数点后面舍去） |
| カウンタ－ | 在敌人攻击前先进行反击，PU 中只要有一架机发动就算都发动，发动几率根据与对手的技量差而定 |
| 见切り | 气力 130 以上时最终命中率、回避率、会心率 +10% |
| ガ－ド | 气力 130 以上时受到攻击的最终伤害变为 80% |
| ダッシュ | 机体移动力 +1，气力 130 以上时 +2 |
| 连续行动 | SU 专用技能，气力 130 以上时击破敌机可再行动一次（1 回合发动一次） |
| 全体攻击 | SU 专用技能，可同时攻击 PU 的两架敌机，攻击力随技能等级提升 |
| ヒット＆アウエイ | 可攻击后再移动 |
| サイズ差无视 | 无视体积补正带来的命中减少和伤害减少 |
| インファイト | 格斗武器的攻击力和会心率上升，效果随技能等级提升 |
| ガンファイト | 射击武器的攻击力和会心率上升，效果随技能等级提升 |
| 修理スキル | 修理的 HP 回复量变为 1.5 倍，修理范围加一格 |
| 补给スキル | 补给机体可以移动后再补给 |
| SP アップ | 最大 SP 上升，效果随技能等级提升 |
| 集中力 | 精神消耗的 SP 减少，效果随技能等级提升 |
| 指挥 | 指挥范围内我方的命中率和回避率上升，离技能持有者越近效果越高，技能等级越高指挥范围越大 |
| 精神耐性 | 能力低下、行动不能、气力低下和 SP 低下无效化 |
| トップエ－ス | 我方击坠数前三位机师的专用技能，战斗获得资金变为 1.2 倍 |

### 专用技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| 2 回行动 | 一回合可进行 2 次行动 |
| オ－ラカ | 回避率、特定武器攻击力和防护罩效果上升，效果随技能等级提升 |
| 圣战士 | 对敌人造成的最终伤害增加 10%，气力 130 以上发动 |
| 光の骑士 | 气力 130 以上时攻击力和防御力 1.1 倍，无视体积补正带来的命中减少和伤害减少 |
| 骑士 | 气力 130 以上时发动，命中、回避、会心率随气力上升而增加 |
| ゼノンの魂 | 气力 130 以上时发动，攻击伤害上升 10% |
| 地球防卫组 | 命中、回避、会心率、EN 回复率上升，效果随技能等级提升 |
| 勇者 | 命中、回避、会心率、装甲值上升，效果随技能等级提升 |
| ニュ－タイプ | 命中率、回避率、会心率、新人类专用武器射程上升，效果随技能等级提升 |
| 强化人间 | 命中率、回避率、会心率、强化人间专用武器射程上升，效果随技能等级提升 |
| X ラウンダ－ | 命中率、回避率、ファンネル・ビット系护罩效果上升，效果随技能等级提升 |
| プレッシャ－ | 对一定范围内技量比自己低的敌人攻击力上升、敌人对自己的伤害减少，范围和效果随技能等级提升 |
| スーパ－パイロット | 命中率、回避率、特殊回避率随气力上升而增加，气力 130 以上发动 |
| IFS | 机师能力随气力上升而增加 |
| イノベイタ－ | 命中率、回避率、特殊回避率随气力上升而增加，气力 130 以上发动 |
| イノベイド | 命中率、回避率随气力上升而增加，气力 130 以上发动 |
| 超兵 | 命中率、回避率随气力上升而增加，气力 130 以上发动 |

### 隐藏道具习得技能

| 名称 | 效果 |
|---|---|
| アタッカ－ | 气力 130 以上攻击力 1.2 倍 |
| サポ－タ－ | 援护攻击的攻击力以及援护防御的防御力 1.2 倍 |
| SP 回复 | 每回合回复 10 点 SP |
| 改造スキル | 机体、武器改造费用减少 20% |
| 距离补正无效 | 不会因攻击距离补正而导致命中率下降 |
| 移动＋资金 | 每移动 1 格资金 +100 |
| 移动＋精神 | 每移动 1 格 SP 回复 1 |
| 完全防御 | 使用盾牌的防御变为 100% 发动 |
| 剑豪 | “切り拂い”的发动几率变为 100% |
| 铳の名手 | “击ち落とし”的发动几率变为 100% |
| 先手必胜 | “カウンタ－”的发动几率变为 100% |
| 气力觉醒 | 气力上限变为 200 |
| 精密攻击 | 会心发动时伤害变为 1.5 倍 |
| 气力＋攻击 | 气力上升时攻击力大幅上升 |
| 气力＋防御 | 气力上升时防御力大幅上升 |
| 强运 | 获得资金 1.2 倍 |
| ガンバリ屋 | 获得经验值 1.5 倍 |
| 地形适应上升 | 机体和武器的地形适应上升 1 阶段 |
| 修理装置搭载 | 没有修理装置的机体搭载修理装置 |
| 补给装置搭载 | 没有补给装置的机体搭载补给装置 |
| 连续タ－ゲット无效 | 技能持有者不会因连续目标补正导致回避率减少 |
| 强袭 | 每回合使用精神“突击” |
| 予知 | 每回合使用精神“ひらめき” |



## 战斗记录

| 编号 | 名称 | 达成方法 | 获得部队点数 |
|---|---|---|---|
| 1 | 战いの始まり | 开始游戏 | 100 |
| 2 | ゲ－ムクリア | 游戏通关 | 500 |
| 3 | シナリオコンプリ－ト | 完成关卡路线图 | 1000 |
| 4 | ノ－リトライプレイ | Game Over 后不接关（不选リトライ）的情况下通关游戏 | 1000 |
| 5 | エ－スパイロット | 1 名机师达成 ACE | 100 |
| 6 | エ－スパイロット部队 | 20 名机师达成 ACE | 500 |
| 7 | ス－パ－エ－ス | 1 名机师的击坠数在 200 机以上 | 100 |
| 8 | ス－パ－エ－ス部队 | 10 名机师的击坠数在 200 机以上 | 500 |
| 9 | エ－スヒロイン | 1 名女性机师达成 ACE | 100 |
| 10 | エ－スヒロイン部队 | 10 名女性机师达成 ACE | 500 |
| 11 | エ－ス舰长 | 战舰舰长达成 ACE | 100 |
| 12 | ダメ－ジ 1 万 OVER | 1 次战斗给予 1 架敌机 1 万以上伤害 | 100 |
| 13 | ダメ－ジ 3 万 OVER | 1 次战斗给予 1 架敌机 3 万以上伤害 | 500 |
| 14 | ダメ－ジ 5 万 OVER | 1 次战斗给予 1 架敌机 5 万以上伤害 | 1000 |
| 15 | も、もうちょい… | 将敌人的 HP 削减到个位数 | 500 |
| 16 | あ、あぶねえ… | 我方的 HP 被削减到个位数 | 500 |
| 17 | 一网打尽 | 地图武器一次攻击 10 架以上敌机 | 500 |
| 18 | 一石二鸟 | 全体攻击击坠敌方 PU | 100 |
| 19 | 一骑当千 | 1 架机在 1 关里击坠 15 架敌机 | 100 |
| 20 | 击坠され王 | 1 关里被击坠 5 架以上机体 | 100 |
| 21 | ス－パ－スナイパ－ | 命中 15 格开外的敌机 | 100 |
| 22 | 韦驮天 | 一次移动 20 格以上 | 100 |
| 23 | 追い打ちエ－ス | 单一机体 1 关里进行 10 次以上援护攻击 | 100 |
| 24 | 身代わりエ－ス | 单一机体 1 关里进行 10 次以上援护防御 | 100 |
| 25 | 3 回行动！？ | 单一机体 1 回合里行动 3 次 | 100 |
| 26 | 格纳库パンパン？ | 一艘战舰装载 20 架以上机体 | 100 |
| 27 | スペシャルコマンド | 使用特殊行动指令 | 100 |
| 28 | 全精神コマンド | 1 关里使用过所有种类的精神指令 | 1000 |
| 29 | 爱の传道师 | 1 关里使用过 10 次“爱” | 500 |
| 30 | 热血部队 | 1 关里使用“热血”击坠 15 架以上敌机 | 500 |
| 31 | フル改造 | 1 架机体的能力和武器全 10 段改造 | 500 |
| 32 | ゲ－ムオ－バ－ | Game Over | 100 |
| 33 | ブレイクタイム | 观看中断存档后结束游戏的对话 | 100 |
| 34 | 战士の休息 | 观看过 10 种中断存档后结束游戏的对话 | 500 |
| 35 | 部队の休息 | 观看过 30 种中断存档后结束游戏的对话 | 1000 |
| 36 | 总プレイ时间 10 时间达成 | 总游戏时间超过 10 小时 | 100 |
| 37 | 总プレイ时间 30 时间达成 | 总游戏时间超过 30 小时 | 100 |
| 38 | 总プレイ时间 50 时间达成 | 总游戏时间超过 50 小时 | 500 |
| 39 | 总プレイ时间 100 时间达成 | 总游戏时间超过 100 小时 | 1000 |
| 40 | 总击坠数 1000 机达成 | 总击坠数超过 1000 机 | 100 |
| 41 | 总击坠数 3000 机达成 | 总击坠数超过 3000 机 | 100 |
| 42 | 总击坠数 5000 机达成 | 总击坠数超过 5000 机 | 500 |
| 43 | 总击坠数 10000 机达成 | 总击坠数超过 10000 机 | 1000 |
| 44 | 总移动距离 10000 マス达成 | 总移动距离超过 10000 格 | 100 |
| 45 | 总移动距离 30000 マス达成 | 总移动距离超过 30000 格 | 100 |
| 46 | 总移动距离 50000 マス达成 | 总移动距离超过 50000 格 | 500 |
| 47 | 总移动距离 100000 マス达成 | 总移动距离超过 100000 格 | 1000 |
| 48 | 总获得资金 500 万达成 | 总获得资金超过 500 万 | 100 |
| 49 | 总获得资金 1000 万达成 | 总获得资金超过 1000 万 | 500 |
| 50 | 总获得资金 3000 万达成 | 总获得资金超过 3000 万 | 1000 |

# 关卡攻略

| 话数 | 名称 | |
|---|---|---|
| 第 1 话 | 动き出す运命 | |
| 第 2 话 | 决意！引き继がれる意志 | |
| 第 3 话 | ニュ－ヤ－ク サスペンス | |
| 第 4 话 | ミッシング・イグジステンス | |
| 第 5 话 | 始まりの钟 | |
| 第 6 话 | 絶対无敌の合体ロボ | |
| 第 7 话 | 君が守りたい“何か” | |
| 分支 | ナデシコと共に月へ向かう（A 路线） | オリバ－ノ－ツへ向かう（B 路线） |
| 第 8 话 | 月面の邂逅 | じいちゃんのガンダム |
| 第 9 话 | 激突するユニコ－ン | 守れ！子供达の战い |
| 第 10 话 | 皇の浮上 | |
| 第 11 话 | 巨神との出会い | |
| 第 12 话 | それぞれの决意 | |
| 第 13 话 | ガリアンの目觉め | |
| 第 14 话 | 无重力の谷 | |
| 第 15 话 | 宇宙を吹き抜ける风 | |
| 第 16 话 | 冰点下での再会 | |
| 第 17 话 | みんなの心をひとつにしろ！ | |
| 分支 | ELS 移送の护卫に协力する（A 路线） | 日本での防卫任务に就く（B 路线） |
| 第 18 话 | 意思を持った生命体 | 爱憎！残された大切な者！ |
| 第 19 话 | 历史の里に消えた者达 | 亲と子 |
| 第 20 话 | ロストロウランに散る | 正しき者达 |
| 第 21 话 | 胁威！古代ミケ－ネの遗产！ | |
| 第 22 话 | 「忘れちゃいけない」温かさ？ | |
| 第 23 话 | 时の扉 | |
| 第 24 话 | 青き巨神と赤き巨神 | |
| 第 25 话 | 虹を见た日 | |
| 第 26 话 | 三つの星が集う时 | |
| 第 27 话 | 暗黑の大决战 | |
| 第 28 话 | 友 | |
| 第 29 话 | 再会、そして别れ | |
| 分支 | キオ达の救出作战に同行する（A 路线） | ボストンの解放作战に同行する（B 路线） |
| 第 30 话 | 惑星に响く歌声 | 灼热のユニオン |
| 第 31 话 | 生きる愿い、宇宙に流れる | devil cross kaiser |
| 第 32 话 | 对の兽と光 | |
| 第 33 话 | AEU 战线 | |
| 第 34 话 | 少年达の决意、新たなる力と共に | |
| 第 35 话 | 巨神と子供达 | |
| 第 36 话 | 光る岛 | |
| 第 37 话 | 降临！大いなる神の化身！ | |
| 第 38 话 | たったひとつの望み | |
| 第 39 话 | どこにでもある「正义」 | |
| 第 40 话 | それぞれにとって大事なモノ | |
| 第 41 话 | 君の中の英雄 | |
| 第 42 话 | 银河を系ぐ歌声 | |
| 第 43 话 | Trailblazer | |
| 第 44 话 | 光の骑士 | |
| 第 45 话 | 传说の光芒 | |
| 第 46 话 | 心 | |
| 第 47 话 | 自分达の信じるモノの为に！ | |
| 分支 | ユキのペンダントを受け取（A 路线） | ユキのペンダントを受け取らない （B 路线） |
| 最终话 | 君と共に | 受け继がれた未来 |

※最终话B进入方式在隐藏要素最后说明。

## 第1话 动き出す运命

| 胜利条件 | 敌全灭 |
|---|---|
| 败北条件 | 我方任意机体被击坠 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 1000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1 |
| 部队点数 | 100 |

开场只有主角机1台机体，由于命中回避不是很理想，需要借助精神“集中”或地形效果来提升。击坠2台敌机之后，地图上方会有敌方增援出现，不过勇者王ガオガイガ－也会赶来，实力很强，上侧的敌人交给他即可。主角机继续挂精神对付下侧敌人，全灭敌人后即可过关。

## 第2话 决意！引き继がれる意志

| 胜利条件 | 敌全灭 |
|---|---|
| 败北条件 | 我方任意机体被击坠 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 2000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1 |
| 部队点数 | 100 |

初期我方有マジンガ－Z、ガオガイガ－、ビュ－ナスA三台机体，敌人不是很强，可以主动向下推进。第三回合时敌方增援出现，我方也会有主角机进行增援。敌人的数量看似很多，不过我方主力提升气力后基本能够做到一击击坠1台，注意用ビュ－ナスA的“修理”为其他机体进行回复。BOSS的HP为24000，不过装甲值不是很高，并且不会逃跑，可以在清理完杂兵后对其围攻，攻击前注意让主力对自身使用精神“不屈”。BOSS的经验值较高，记得让需要培育的机师挂上“应援”后再将其击坠。




## 第3话 ニュ-ヤ-ク サスペンス

| 胜利条件 | 敌全灭 |
|---|---|
| 败北条件 | 1. ダブルオ－ライザ－被击坠<br>2. 我方任意机体被击坠（第2回合后） |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 3000 |
| 技能道具 | 援护攻击 Lv+1 |
| 部队点数 | 100 |

初期只有ダブルオ－ライザ－，不过其回避率很高，就算不挂“集中”也很难被打到，直接冲向敌人即可。击坠4台敌机后，敌我双方增援在地图上侧登场，下方的バッ可以让ダブルオ－ライザ－清理干净，之后专心对付增援的AIF-9V即可，它们HP较少，不过回避较高，建议多使用“集中”、“必中”来提升我方的命中率。

## 第4话 ミッシング・イグジステンス

| 胜利条件 | 敌全灭 |
|---|---|
| 败北条件 | 我方任意机体被击坠 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 4000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1 |
| 部队点数 | 100 |

本关的地形为宇宙，开场时VF-19エクスカリバ－F、YF-25プロフェシ－F即会加入，它们在变成机器人形态时战斗力较强，飞机形态用来赶路会比较好。初期的原创系敌人具备特殊能力“スペック低下无效”，能够免疫各种特殊效果，不过依然对我方构不成威胁。第三回合时，这群敌人会撤退，バジュラ会作为敌方登场，不过アルト也会驾驶YF-29增援我方，他离敌方的位置较近，可以先向下与大部队汇合。敌人整体实力不强，驱逐舰バジュラ的HP较高，可以留到最后再击坠。



## 第5话 始まりの钟

| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠ザムドラ－ク（敌方增援登场后） |
|---|---|
| 败北条件 | 我方任意机体被击坠 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 5000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1 |
| 部队点数 | 100 |

初期敌人位于地图上方，由于会在第三回合撤退，而且还会有友军 NPC 与我方抢人头，因此开场就要迅速向上推进，争取获得更多的金钱和经验，主角的“加速”精神也可以用上。初期敌人撤退后会有敌方增援在上侧和下侧登场，将ザムドラ－ク的 HP 削弱至一定程度后，ナデシコ会率领 4 台エスバリア增援我方，用它们清理杂兵十分轻松。ザムドラ－ク的 HP 有 35000，不过他在 HP 低于 10500 时就会撤退，本关也只需将其击坠就能过关，注意其具备减轻射击武器伤害的特殊能力。想要将ザムドラ－ク击坠的话，可以将它的 HP 削弱至 10500 附近，依靠ガオガイガ－的大招再配合マジンガ－Z 的援护攻击将其轰杀。




## 第6话 绝对无敌の合体ロボ

| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠 1 台原种（胜利条件 1 达成后） |
|---|---|
| 败北条件 | 我方任意机体被击坠 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 6000 |
| 技能道具 | 援护防御 Lv+1 、底力 Lv+1 |
| 部队点数 | 100 |

我方全员在开场时 HP、EN 只有一半，敌人位于地图下方，可以先按兵不动，优先利用“修理”、“补给”能力回复我方的状态。本关的敌人具备 HP、EN 回复能力，而且武器都具备能力值下降效果，所以尽量在我方回合逐个击坠，并且让回避率较高的真实系机体上前吸引火力。第三回合时敌方增援出现，我方也会有ライジンオ－救场，虽然ライジンオ－实力强劲，但毕竟是回避率不高的超级系，因此要利用“加速”尽快与我方大部队汇合，之后利用上文的打法慢慢清理敌人即可。

全灭初期敌人后，会有 3 台原种登场，它们的 HP 有 12000，而且具备减伤和 HP 回复的能力，不过好在只需击坠 1 台即可过关，在我方回合用大招对其中 1 台集火便可。



## 第7话 君が守りたい“何が”

| 胜利条件 | 1. 击坠マジン或テツジン<br>2. 击坠マジン（テツジン）（胜利条件 1 达成后） |
|---|---|
| 败北条件 | 我方战舰被击坠 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 7000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1 、SP アップ Lv+1 |
| 部队点数 | 100 |

本关开始能够使用搭档系统，我方机体均是组队出场，不过ガオガイガ－并没有出击。敌人的数量较多，并具备减伤的特殊能力，优先攻击组队的敌人，再集火那些单体的杂兵。マジン或テツジン都具备特殊回避能力“跳跃”，优先集中火力攻击其中 1 台，争取在其气力到达 130 前击坠它，之后会触发剧情，ガオガイガ－出击，之后可以利用ガオガイガ－的特殊能力降低敌方的地形适应性，然后优先清理杂兵，最后将剩下的 1 台 BOSS 机击坠即可过关。本关结束后会出现分支选项，选择“ナデシコと共に月へ向かう”进入路线 A，选择“オリバ－ノ－ツへ向かうル－ト”进入路线 B。

## 第8话A 月面の邂逅

| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠ダイマジン（增援登场后） |
|---|---|
| 败北条件 | 1. 我方任意机体被击坠<br>2. アキト被击坠（增援登场后）<br>3. 我方战舰被击坠（增援登场后） |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 8000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1、集中力 Lv+1 |
| 部队点数 | 100 |

初期我方只有两架机，让两人加了“集中”后积极反击，只要击坠 4 架敌机，敌我双方增援就会登场。注意击坠敌增援里的ダイマジン就会过关，要经验和资金的话可以先把杂兵全灭。注意 BOSS 有地图武器，清理杂兵时要避免进入其地图武器的范围。

## 第8话B じいちゃんのガンダム

| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠ギラ－ガ（ギラ－ガ登场后） |
|---|---|
| 败北条件 | 1. 我方任意机体被击坠<br>2. 敌方机体到达指定位置<br>3. 我方战舰被击坠（敌方增援登场后） |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 8000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1、集中力 Lv+1 |
| 部队点数 | 100 |

本关为常规的防卫战，防止敌人入侵的地点位于地图的最左侧，总体而言没什么难度，优先击破敌方冲在最前的单位即可，注意利用全体攻击来对付敌方的组队单位。击破一定数量的敌人后会有敌方增援出现，此时我方战舰也完成了出击，让战舰迅速与我方大部队汇合。再击破一定数量的敌人后ギラ－ガ就会出现，他会主动向我方进攻，伤害高且具备全体攻击能力，注意用精神回避他的攻击，虽然他的 HP 高达 40000，不过也经不住我方主力的几轮围攻，将其击破就能过关，在此之前可以把杂兵都清理干净，记得让我方主力来收人头。




## 第9话A 激突するユニコ－ン

| 胜利条件 | 1. ユニコ－ンガンダム到达指定地点<br>2. 击坠ユニコ－ンガンダム（增援登场后） |
|---|---|
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. 剑士ゼ－タ被击坠<br>3. ダブルオ－ライザ－、剑士ゼ－タ被击坠（增援登场后） |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 9000 |
| 技能道具 | 援护攻击 Lv+1、底力 Lv+1 |
| 部队点数 | 100 |

由于ユニコ－ンガンダム要赶往下方的指定区域，其他机体可以为其殿后。达成初期胜利条件后敌我方增援登场，同时ユニコ－ンガンダム变成第三方单位，由于敌方也会攻击ユニコ－ンガンダム，在我方回合结束时最好不要在其附近留下残血的敌机，以免被抢人头，等把杂兵清理完后再击坠ユニコ－ンガンダム过关。另外敌方的クシャトリヤ被击坠会无限复活，无视即可。

## 第9话B 守れ！子供达の战い

| 胜利条件 | 敌全灭 |
|---|---|
| 败北条件 | 1. ライジンオ－、ガンダム AGE-3 被击坠<br>2. 我方战舰被击坠 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 8000 |
| 技能道具 | 援护攻击 Lv+1、底力 Lv+1 |
| 部队点数 | 100 |

常规的推进战，敌人在第三回合会有增援，我方会受到两方的夹击。好在都是一些老面孔，也没有组队出现的杂兵，集中火力逐个击破即可，注意将水中的机体引上岸再打。击破一定数量的杂兵后会触发剧情，ガンダム AGE-3 会追加新武器。本关击破ダナジン即可过关，不过他的 HP 有 30000，而且命中、回避较高，建议把杂兵清理干净后再利用精神集中火力对付。

## 第10话 皇の浮上

| 胜利条件 | 敌全灭 |
|---|---|
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ビルバイン被击坠（增援登场后） |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| 娘娘特制银河ラ－メン | ゼット |
| 黑骑士の假面 | 黑骑士 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 10000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1、SP アップ Lv+1 |
| 部队点数 | 100 |

本关敌人的数量较多，并且均具备特殊能力“オ－ラバリア”，能够减轻射击系武器伤害，所以要尽量与敌人贴身进行格斗战，注意使用精神保证我方的续战能力。击坠一定数量的杂兵后敌我双方都会有增援出现，其中ビルバイン、ダンバイン都属于高回避的格斗机，并且能使用格斗武器进行全体攻击，可以成为本战清理杂兵的主力。グラン・ガラン不仅拥有强力地图炮，而且也自带“オ－ラバリア”，用来吸引火力完全不成问题。两台 BOSS 机的 HP 均在 30000 以上，并且均带有“オ－ラバリア”，可以让拥有格斗系大招的机体配合精神集火输出。

## 第11话 巨神との出会い

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 骑士ガンダム被击坠<br>2. ゴ－グ被击坠（增援登场后）<br>3. 我方战舰被击坠（增援登场后） |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 11000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1、集中力 Lv+1、ヒット＆アウェイ |
| 部队点数 | 100 |

开场需要用骑士ガンダム以寡敌众，虽然它的回避很高，不过 HP 实在太少，所以还是挂上“集中”比较保险。击坠两台敌机后触发剧情，ゴ－グ会作为友军 NPC 登场，同时我方大部队也会赶到。此时骑士ガンダム会处于敌人的包围之中，不过它依然能靠“集中”配合高回避撑过去。反而主动向敌人进攻的ゴ－グ会比较危险，为了确保其安全，我方大部队必须全力清理其周围的敌人，注意下侧的敌人会与上侧的敌人互相交火，下侧的敌人较脆，不想损失经验与钱的玩家可以优先击坠下侧敌人，之后再扫清余下的敌人过关。

## 第12话 それぞれの决意

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ファルセイバ－被击坠（增援登场后） |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| オトロのピザ | ロッド |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 12000 |
| 技能道具 | 援护防御 Lv+1、指挥 Lv+1、カウンタ－ |
| 部队点数 | 100 |

本关的敌人都比较好对付，一路团推即可，消灭一定数量的敌人后リディ会驾驶デルタプラス加入我方，虽然机体初期就是 5 改状态，但是考虑到之后他会离队一段时间，还是尽量不要让他抢人头。初期敌人被消灭后，左上和右下都会有敌方增援登场，不过依然不是很强，BOSS 也很好对付，更何况我方还有增援赶来，慢慢清理完敌人后即可过关。



## 第13话 ガリアンの目覚め

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠ハイ・シャルタット用ウインガル・ジ－（增援登场后） |
| 败北条件 | 1. 骑士アレックス、ゴ－グ、デルタプラス被击坠<br>2. 我方战舰被击坠（增援登场后）<br>3. ガリアン、VF-25F 被击坠（增援登场后） |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| スカ－レット式骂り语录 | ハイ |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 13000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1、全体攻击 Lv+1、ガ－ド |
| 部队点数 | 100 |

本关开始“战术指挥”系统开放，本关的战术指挥固定为骑士アレックス。初期我方只有 3 机，不过有 5 改的デルタプラス，以及拥有回复魔法的骑士アレックス，对付初期的敌人不成问题。敌全灭后敌我双方的大部队都会赶来，同时ガリアン加入我方。让初始的 3 机与我方大部队汇合，之后向下团推即可，杂兵的实力依然不强。本关只需击坠 BOSS 即可过关，别忘了在此之前把杂兵清理干净。在本关中变为敌方的ルカ、クラン位于地图最后方，可以优先击坠其中 1 台赚取经验，他们其中一人被击坠后，另外一人也会撤退。



## 第14话 无重力の谷

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 经过 4 回合<br>2. 敌全灭（增援登场后） |
| 败北条件 | 1. 骑士ガンダム被击坠<br>2. 我方战舰被击坠（增援登场后） |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 14000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1、底力 Lv+1、ダッシュ |
| 部队点数 | 100 |

本关的地形是宇宙，需要换装的机体记得换上宇宙装出战。开场再次用骑士ガンダム开无双，挂上“集中”直接往前冲即可，无视 BOSS 直接清理杂兵，杂兵在被全灭后还会进行增援，可以在四回合的期限内多刷一点钱。第四回合触发剧情，敌人在左侧增援，同时我方大部队在右侧登场，ルカ、クラン与其他《超时空要塞 F》中的角色也会加入我方。魔霸会暂时作为友军 NPC 加入，不过注意他的 HP 很高，实力也很强，敌人会优先盯着他打，抢人头功力着实高超，所以在第四回合开始时我方就要挂上“加速”或“追风”往杂兵堆里冲，并且优先用地图炮收人头。




## 第15话 宇宙を吹き拔ける风

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 三回合内保护 RVF-25 不被击坠<br>2. 敌全灭（第四回合） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. 指挥战车被击坠<br>3. ファルセイバ－、ガリアン被击坠<br>4.VF-25F、RVF-25 被击坠<br>5. ファルセイバ－被击坠（第四回合） |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| エルカの干物 | ハイ |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 15000 |
| 技能道具 | 援护攻击 Lv+1、SP アップ Lv+1、见切り |
| 部队点数 | 100 |

本关的敌人数量非常多，每一回合都会有敌方增援登场，并且有不上的 BOSS 级敌人，所以会是一场持久战。利用地图炮和全体攻击能够有效提高清理杂兵的效率，与败北条件相关的机体记得不要冲得太前， 可以让回避较高的机体上前吸引火力。消灭一定数量的敌人后，地图左侧会有两台 BOSS 机登场，他们的 HP 都高达 50000，可以先不理会。第三回合结束后触发剧情，敌方增援会停止。此时地图上除了杂兵外应该还有 5 台 BOSS 机和 3 台 HP 较高的指挥战车，建议从 HP 较低的开始逐个击破，借助超级系主力的大招以及账面伤害较高的合体技，一回合击破一到两台还是没问题的。本关的 BOSS 都不会主动撤退，所以没有必要控血，全力输出即可。




## 第16话 冰点下での再会

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 到达指定区域<br>2. 敌全灭（胜利条件 1 达成后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. 斗士ダブルゼ－タ被击坠<br>3. キングジェイダ－、ガオガイガ－被击坠<br>4. キングジェイダ－被击坠（胜利条件 1 达成后） |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 16000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1、集中力 Lv+1、斗争心、E セ－ブ |
| 部队点数 | 100 |

我方除了斗士ダブルゼ－タ、キングジェイダ－以外，其他机体的 HP、EN 在开场都处于一半的状态，而且キングジェイダ－在初期还不能行动。敌人的数量看似很多，不过实力很弱，基本构不成威胁。由于达成初始胜利条件后，初期的敌人并不会消失，所以建议在到达指定区域前先清理一下敌人，或者干脆把初始的敌人全灭。达成初期胜利条件后敌我双方都会有增援出现，不过我方增援十分强力，而敌方依然是一堆杂兵，不足为惧，将增援清理干净后即可过关。

## 第17话 みんなの心をひとつにしろ！

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ファルセイバ－被击坠<br>3. ライジンオ－被击坠 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 17000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1、底力 Lv+1、连续行动、Bセ－ブ |
| 部队点数 | 100 |

将初期敌人全灭后下方会出现敌增援，此时可以派一部分主力向下推进。下侧的敌人HP相较之前的要高出不少，而且具备降低我方能力的特效武器，需要小心应付。消灭一定数量的敌人后，上侧会出现敌方增援，剧情后ユキ会作为副驾驶登上主角机ファルセイバ－。BOSS的HP有50000，不过也经不起合体攻击的轮番轰炸，可以考虑优先击破，这样就能让主角机追加新武器。之后兵分两路清理杂兵，上方的敌人数量不少，但实际很弱，清理后即可过关。本关结束后会出现分支选项，选择“ELS移送の护卫に协力する”进入路线A，选择“日本での防卫任务に就く”进入路线B。

## 第18话A 意志を持った生命体

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 击破デンジン<br>2. 击破ザムドラ－グ（增援登场后） |
| 败北条件 | 1. 敌方入侵指定区域<br>2. 我方战舰被击坠<br>3. ガンダム AGE-3 被击坠 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 18000 |
| 技能道具 | 援护防御 Lv+1、SP アップ Lv+1、ヒット＆アウェイ、气力限界突破 |
| 部队点数 | 100 |

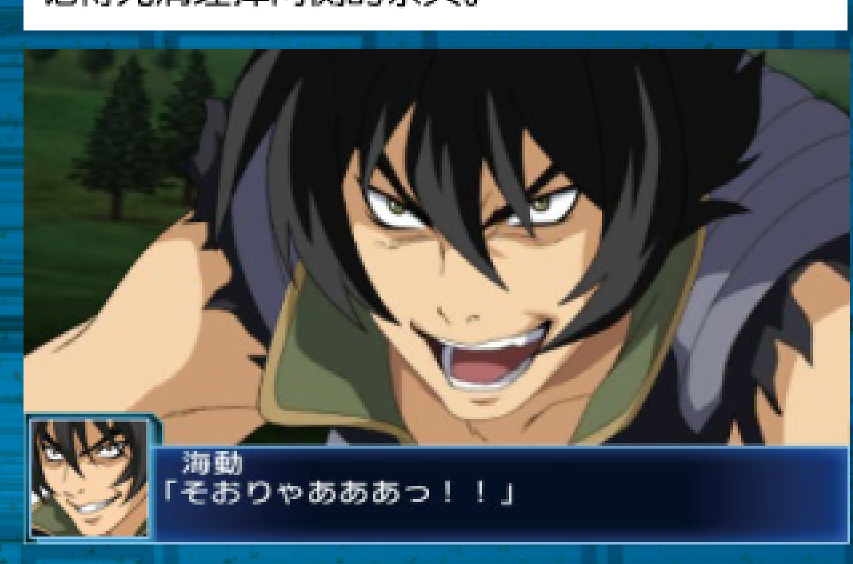
完成初期的胜利条件后地图右下方会出现敌增援，所以一开始对付初期敌人时不能全军压上，要让部分机体留守在指定区域周围。将敌增援削减到一定数量以下后地图右上还会追加一批增援，不过这时我方大部队也基本回防了，合流后很快就能将杂兵清完，当然想省事也可以击破ザムドラ－グ过关，ザムドラ－グ的HP只有3万多，并不难打。

## 第18话B 爱憎！残された大切な者！

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠ドナウ α1（达成胜利条件1后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. 敌方机体到达シュトロハイムの城<br>3. マジンガ -Z 被击坠 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 18000 |
| 技能道具 | 援护防御 Lv+1、SP アップ Lv+1、ヒット＆アウェイ、气力限界突破 |
| 部队点数 | 100 |

本关开始前可以先着重改造一下マジンカイザ-SKL，开场后マジンカイザ-SKL独自1机位于地图上侧，先不要让其移动。我方大部队可以一边向上移动，一边清除杂兵。由于消灭一定数量杂兵后就会有敌方增援在地图上侧出现，而マジンカイザ-SKL可能抵挡不了，所以先不要过多地击坠敌机，待我方大部队全部移动至地图上侧后再开始清理。如果不慎触发了敌方增援也不要紧，改造过的マジンカイザ-SKL也有实力独自抵挡增援的敌人，不过要每回合使用“ド根性”来回复HP。把地图上的敌人全灭后，ドナウ α1会出现，同时在地图左右两侧各会有4队敌方增援，マジンガ-Z则会增援我方。ドナウ α1的HP为45000，没有任何特殊能力，用大招集火就能轻松击坠，在此之前记得先清理掉两侧的杂兵。




## 第19话A 历史の里に消えた者达

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠ジャンプロ（增援登场后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ダブルオ－ライザ－被击坠<br>3. ガンダム AGE-3 被击坠 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 19000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1、集中力 Lv+1、カウンタ－、サイズ差无视 |
| 部队点数 | 100 |

将初期敌人的数量削减到一定以下后地图左边出现敌增援，其中作为击坠目标的ジャンプロ会每回合使用“不屈”和“铁壁”，需要先将ファット・アンクル改击坠后才会停止使用精神，不过ファット・アンクル改位于ジャンプロ的后方，得顶着的敌人的火力接近，特别要注意的是ジャンプロ的地图武器。

## 第19话B 亲と子

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠ハイパ－レプラガ－ン（レプラガ－ン被击坠1次后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ガリアン、ダンバイン被击坠<br>3. ガリアン被击坠（レプラガ－ン被击坠1次后） |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 19000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1、集中力 Lv+1、カウンタ－、サイズ差无视 |
| 部队点数 | 100 |

本关是一场持久战，初期场上就有3台BOSS机，优先清理杂兵积攒气力，用マイクサウンダ－ス13世的特殊行动指令“ディスクP”为我方提升气力也是个不错的选择。最上方的战舰不仅HP有80000，而且拥有强力地图炮，可以先不理会。击破ハイ后敌方就会出现增援，可以把他留到除了战舰以外最后解决。敌全灭后ジェリル会率领杂兵增援，优先把杂兵清理干净。ジェリル驾驶的机体HP不算高，建议用格斗武器对付她，她在被打倒后会复活一次，并且带来另一批增援，注意在此之前留存实力。ハイパ－レプラガ－ン每回合都会附加“魂”与“铁壁”的状态，我方的攻击基本每次只能对其造成1000多伤害，所以最好留到最后对付。清理完杂兵后，就只需要击坠ハイパ－レプラガ－ン即可过关。ハイパ－レプラガ－ン的HP被削减到39000以下时会触发剧情，ショウ会换乘ビルバイン出击，ハイパ－レプラガ－ン的HP也会被削弱至27500，之后只需要用大招全力对其输出就能过关。




## 第20话A ロストロウランに散る

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 我方单位到达指定地点（胜利条件1达成后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ガンダム AGE-3、ユニコ－ンガンダム被击坠<br>3. 经过5个回合（完成胜利条件1后） |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 20000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1、指挥 Lv+1、ガ－ド、精神耐性 |
| 部队点数 | 100 |

这关的地图有不少水地形，最好在小队里都配备一架可以飞行的机体用来赶路，还要注意战斗途中地图左边和右边会先后出现一次敌增援。BOSS之一的ギラ－ガ有减轻射击攻击伤害的护罩，用有强力格斗武器的机体来打会比较有效率，如主角机、剑士ゼ－タ或エステバリス等。敌全灭后地图四个角会出现指定区域，需要我方机体5个回合内到达，不过由于有敌人守着，怕来不及的话可以在前期的战斗时留一架残血的敌机不打，等我方就位后再触发胜利条件2，这样就可省下赶路的回合。

## 第20话B 正しき者达

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 击坠斗士ダブルゼ－タ或法术士ニュ－<br>2. 敌全灭（胜利条件1达成后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ライジンオ－被击坠<br>3. キングジェイダ－被击坠（胜利条件1达成后） |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 20000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1、指挥 Lv+1、ガ－ド、精神耐性 |
| 部队点数 | 100 |

优先全灭初期的杂兵后，再击坠斗士ダブルゼ－タ或法术士ニュ－中的任意1机，触发剧情后敌我双方都会有增援赶到。增援的杂兵看似很多，也只是HP稍高而已，多利用地图炮和强力单机的全体攻击，两回合就能搞定过关。

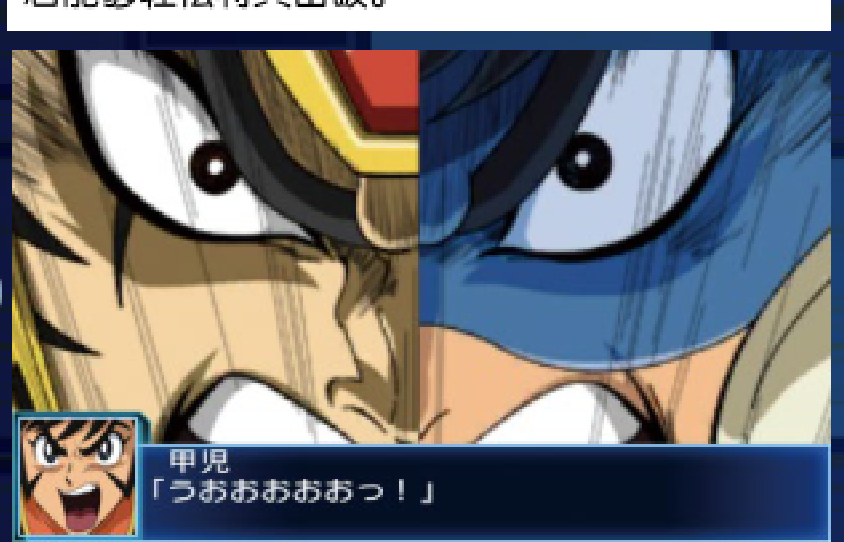
## 第21话 胁威！古代ミケ-ネの遗产！

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击坠アイアカイザ－ |
| 败北条件 | 1. 我方任意机体被击坠<br>2. ブル－ヴィクタ－被击坠<br>3. 我方战舰被击坠（增援登场后）<br>4. ファルセイバ－、マジンガ－Z 被击坠（增援登场后） |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| くろがね屋の温泉まんじゅう | ケドラ |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 21000 |
| 技能道具 | 援护攻击 Lv+1、全体攻击 Lv+1、ダッシュ、ハ－フカット |
| 部队点数 | 100 |

本关ブル－ヴィクタ－会暂时成为友军NPC，开场我方只有两架机，不过ブル－ヴィクタ－的实力强劲，能够分担不少伤害，让主角机配合精神“顺应”、“正义”和“集中”也能轻松应对敌人，尽量从ブル－ヴィクタ－手里多抢点经验吧。初期的杂兵是会无限增援的，不过第三回合就会触发剧情，之后敌我双方增援登场，此时可以让ファルセイバ－、マジンガ－Z 与我方大部队汇合。大部队向上推进，优先对付左侧ブル－ヴィクタ－周围的敌兵，アイアカイザ－的 HP 只有 50000，而且它会和ブル－ヴィクタ－互相战斗，我方清理完杂兵后能够轻松将其击破。




## 第22话 「忘れちゃいけない」温かさ?

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠ジャ－クサタン（增援登场后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. エステバリス（アキト）被击坠<br>3. ユニコ－ガンダム、ライジンオ－被击坠 |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| 娘娘特制まぐろ馒 | ベルゼブ |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 22000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1、底力 Lv+1、见切り、Eセ－ブ |
| 部队点数 | 100 |

本关的敌人相比之前要耐打不少，可以事先改造一下武器威力。初期的敌人位于地图左侧，由于ナデシコ不能移动，而且在初期敌人被全灭后，地图右侧会有敌方增援，所以建议玩家先在战舰左侧排兵布阵，等待敌人进攻。将初期敌人清理得差不多后，就可以让主力往战舰右侧移动了。敌方增援出现后，ユニコ－ガンダム每回合都会受到失控ナデシコ的攻击，此时可以先不管杂兵优先攻击ジャ－クサタン。ジャ－クサタン的 HP 有 60000，在其 HP 低于一半时还会回复一次，之后再将其 HP 削弱至 25% 就能触发剧情，我方会有增援登场，ナデシコ也会恢复正常。之后清完杂兵再将其击破ジャ－クサタン就能过关。

## 第23话 时の扉

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 击坠ザウエル<br>2. 击坠ウインガル・ジ－（ロ－ダン）（第三回合后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ファルセイバ－被击坠<br>3. ゴ－グ被击坠 |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| アイシャ特制パインサラダ | ロ－ダン |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 23000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1、SP アップ Lv+1、斗争心、Bセ－ブ |
| 部队点数 | 100 |

不算复杂的一关，开场只有ガリアン与敌方的ザウエル能够行动，只需让ガリアン不停回避或防御即可。第三回合后触发剧情，我方大部队赶来，之后就只需要与敌人正面作战，敌兵不算强，仅仅数量多而已，清理完敌兵最后击坠ロ－ダン的机体即可过关。

## 第24话 青き巨神と赤き巨神

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠ブル－ヴィクタ－（增援登场后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ガリアン重装改被击坠<br>3. ゴ－グ被击坠<br>4. ファルセイバ－被击坠（增援登场后） |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| ミ－ナのディスク | トッド |
| ナト－ラお绘かきセット | ハイ |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 24000 |
| 技能道具 | 援护防御 Lv+1、集中力 Lv+1、连续行动、气力限界突破 |
| 部队点数 | 100 |

对付初期敌人时记得要留存实力，同时尽可能积攒气力。初期敌人被全灭后，在地图左下与右上都会有敌方增援登场后，同时ファルセイバ－与ゴ－グ会归队。过关需要击破的ブル－ヴィクタ－位于右上，其会朝ファルセイバ－处进攻。左下则有好几个 BOSS 级的敌人，虽然较难对付，但是能赚到较多的钱和经验值建议优先将大部队朝左下进攻，左下的战舰会在HP低于一半时撤退，所以不用理会。让ファルセイバ－、ゴ－グ与大部队汇合，清理完所有敌人后再挂精神集火击破ブル－ヴィクタ－。

## 第25话 虹を见た日

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠バンシイ（完成胜利条件 1 后）<br>3. 将バンシイ的 HP 削减到 10% 以下（将バンシイ击坠一次再将其 HP 削减到一定以下后）<br>4.. 敌全灭（胜利条件 3 达成后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ユニコ－ンガンダム被击坠<br>3. ダブルオ－ライザ－被击坠<br>4. バンシイ被击坠（将バンシイ击坠一次再将其 HP 削减到一定以下后） |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| ランカのディスク | ザナルド |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 25000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1、底力 Lv+1、ヒット＆アウエイ、サイズ差无视 |
| 部队点数 | 100 |

初期的杂兵战没有难点，全军压上即可，注意两个第三方单位会抢人头，最好先击破他们附近的敌机。完成胜利条件1后バンシイ会变为敌人，将其击坠一次后会满血复活，再将其 HP 削减到一定以下会触发剧情，接着胜利条件会改为将バンシイ的 HP 削减到 10% 以下，如果担心将其击坠的话可以用有“てかげん”的单位来进行最后一击，完成条件后再把增援的杂兵消灭即可过关。

## 第26话 三つの星が集う时

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 骑士ガンダム、ダブルオ－ライザ－被击坠<br>2. ガンダム AGE-3、ユニコ－ンガンダム被击坠<br>3. 我方战舰被击坠（增援登场后） |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| ピュアシ－ルド | ゼノンマンサ |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 26000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1、SP アップ Lv+1、カウンタ－、精神耐性 |
| 部队点数 | 100 |

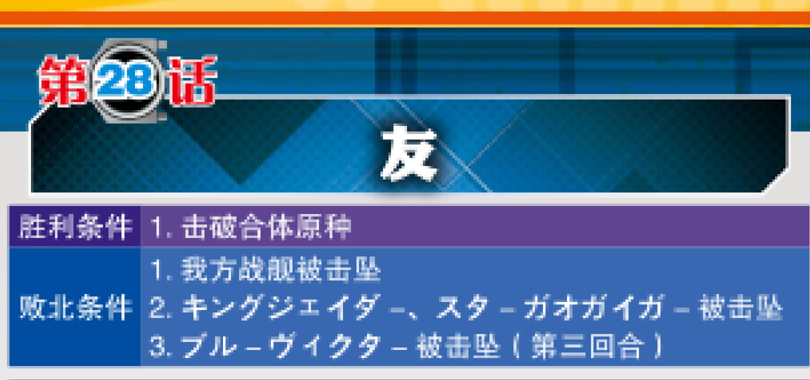
一开始让我方单位挂上“集中”冲进敌阵积极反击，第三回合或将初期敌人全灭后敌我方增援登场。这关敌兵的 HP 虽然不多，不过运动性相对较高，推荐每回合先让スタ－ガオガイガ－使用了ディバイディングドライバ－后再打，这样会轻松不少，接下来不会再出现增援，全灭这波敌人就可过关。

## 第27话 暗黑の大决战

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 击破合体原种<br>2. 击破合体原种或把バルギアス的 HP 削减到 75% 以下（バルギアス登场后） |
| 败北条件 | 1. 指定区域遭木连机体入侵 3 次<br>2. 我方战舰被击坠<br>3. ファイルセイバ－、超龙神被击坠 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 27000 |
| 技能道具 | 援护攻击 Lv+1、集中力 Lv+1、ガ－ド、ハ－フカット |
| 部队点数 | 100 |

以入侵指定区域为目的的木连机体每回合都会得到补充，只有击破合体原种才能让其停止出现，所以可以兵分两路，一部分机体守住指定区域，另一边则派主力部队尽快完成胜利条件。合体原种的 HP 为 80000，而且有长射程的地图武器，最好先在它射程外待机，等其过来后再一回合内予以击破。合体原种被击破后会复活并且追加新的杂兵增援，接着将其 HP 削减到一半以下后它还会再回复一次，同时バルギアス带领增援在右上角登场，这时胜利条件也会改为击破合体原种或把バルギアス的 HP 削减到 75% 以下，两个条件只要满足其一就能过关。



## 第28话 友

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 击破合体原种 |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. キングジェイダ－、スタ－ガオガイガ－被击坠<br>3. ブル－ヴィクタ－被击坠（第三回合） |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| なないろニンジン | 合体原种 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 28000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1、指挥 Lv+1、ダッシュ、修理スキル |
| 部队点数 | 100 |

第三回合ブル－ヴィクタ－会作为不受控制的我方单位登场，不过只要击破一定数量的敌机后就会发生剧情，敌方追加增援的同时ブル－ヴィクタ－也会成为可控制单位。对付合体原种依然要注意它的地图武器，围攻时记得要用“脱力”把它的气力降到130以下。

## 第29话 再会、そして別れ

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 全灭ダイテツジン以外的敌人<br>2. 敌全灭（ダイテツジン撤退后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ダイテツジン被击坠<br>3. ダブルオ－ライザ－、ガンダム AGE-3 被击坠<br>4. ラファエルガンダム被击坠 |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| 国分寺ナナコのブロマイド | 元一朗 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 29000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1、全体攻击 Lv+1、见切り、补给スキル |
| 部队点数 | 100 |

敌人里的ダイテツジン不能击坠，攻击时要避开它，击坠ダイマジン后ダイテツジン也会撤退，接着就可放开手大干一场。击坠ギラ－ガ会发生剧情，ギラ－ガ复活的同时地图上下方都会追加敌增援，接着再击坠ギラ－ガ或是将敌增援的数量削减到一定以下就能过关。

## 第30话A 惑星に響く歌声

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击破モンスタ－ゴ－ストビグザム（バジュラ系敌人撤退或全灭后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2.YF-30 クロノス被击坠<br>3.YF-29 デュランダル、VF-25S 被击坠 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 30000 |
| 技能道具 | 援护防御 Lv+1、底力 Lv+1、斗争心、E セ－ブ |
| 部队点数 | 100 |

一开始我方被上下夹击，不过敌人并不强，而且全是バジュラ系，用オズマ的指挥效果会对战斗有不小帮助。击坠一定数量的敌人或第三回合时地图右下追加敌增援，把初期敌人以及敌增援全灭或第五回合时地图左上出现第二批敌增援，将第二批增援里的モンスタ－ゴ－ストビグザム的HP削减到一定以下，或バジュラ系敌人少于一定数量时发生剧情，バジュラ系全部撤退的同时胜利条件改为击坠モンスタ－ゴ－ストビグザム。モンスタ－ゴ－ストビグザム的HP有7万多，不过不会回复，也没有地图武器，可以把杂兵清理完后再料理不迟。

## 第30话B 灼熱のユニオン

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠ハイパ－ライネック（ライネック被击坠后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. 敌人入侵指定区域 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 30000 |
| 技能道具 | 援护防御 Lv+1、底力 Lv+1、斗争心、E セ－ブ |
| 部队点数 | 100 |

可以不管指定区域，优先对付眼前的敌人。因为达到第三回合会自动触发剧情，失败条件2消失的同时会有敌方增援赶来。此时场上的敌人虽然有很多，但是其实只要击坠ライネック1次，他就会变化为ハイパ－ライネック，之后再将其击破就能过关。ハイパ－ライネック的HP有60000，由于他有减伤能力，记得用格斗系武器来对付。场上的敌人虽然多，但并不算强，建议清场后再来对付BOSS。

## 第31话A 生きる願い、宇宙に流れる

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠ザムドラ－グ（敌增援登场后）<br>3. 击坠クイ－ンフロンティア（胜利条件2达成后）<br>4. 击坠ガンダムレギルス或クイ－ンフロンティア（ガンダムレギルス登场后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ガンダム AGE-3 被击坠（我方增援登场后）<br>3.YF-29 デュランダル被击坠（我方增援登场后） |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 31000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1、SP アップ Lv+1、连续行动、B セ－ブ |
| 部队点数 | 100 |

一开始我方都只有75%的HP和EN，由于第二回合就会出现敌增援，最好先行回复。击坠一定数量的敌机后触发剧情，敌我双方的增援同时登场，注意我方增援里ガンダム AGE-3出现的位置在地图中央交战最激烈的地方，如果此时是敌方行动阶段的话很可能被围攻导致被击坠，所以最好在我方回合触发剧情。击坠ザムドラ－グ后其会全回复并且敌方再次增援，复活后的ザムドラ－グ是无敌的，只有我方对クイ－ンフロンティア造成一次伤害后才能解锁最后的胜利条件，同时ザムドラ－グ也会撤退。最后的目标是击坠ガンダムレギルス或クイ－ンフロンティア，其中クイ－ンフロンティア有HP回复，而且还有大范围的地图武器，以它为目标最好一回合击破，以免后患，而ガンダムレギルス则有减轻射击攻击伤害的护罩，多用格斗武器来打会比较有效率。




## 第31话B devil cross kaiser

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 击坠エネルガ－Z<br>2. 击坠エネルガ－Z或アイアカイザ－（胜利条件1达成后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. マジンガ－Z被击坠<br>3. ウイングル被击坠<br>4. マジンカイザ－SKL 被击坠（胜利条件1达成后） |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 31000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1、SP アップ Lv+1、连续行动、B セ－ブ |
| 部队点数 | 100 |

初期的敌人会主动进攻，我方可以在原地布阵，在敌人进入射程后，利用他们射程短且回避低的特点无伤清理。在杂兵被清理得差不多后，可以先将大部队往地图下侧移动，再击坠エネルガ－Z，之后エネルガ－Z会将HP回复满，而且地图下侧区域会出现敌方增援。此时击坠エネルガ－Z或アイアカイザ－就能过关，但还是按照老规矩先清理杂兵吧，2个BOSS的实力都不强，任选1个击坠即可。

## 第32话 対の獣と光

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠バンシィ・ノルン（ロ－ゼン・ズ－ル被击坠或到达指定地点后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ユニコ－ンガンダム被击坠<br>3. クシャトリヤ被击坠<br>4. 骑士ガンダム被击坠 |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| ダイナ－のコ－ヒ－ | アンジエロ |
| ジンネマンの缶ス－プ | フロンタル |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 32000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1、集中力 Lv+1、ヒット＆アウェイ、气力限界突破 |
| 部队点数 | 100 |

开场先不要管上面的バンシィ・ノルン，先打即将逃离的ロ－ゼン・ズ－ル，注意周围的杂兵会为其进行援护防御，应当优先处理掉。击坠ロ－ゼン・ズ－ル后会触发剧情，バンシィ・ノルン会发动NT-D模式，此时建议先清理掉左侧剩余的杂兵，再集火击坠バンシィ・ノルン。之后敌方会有增援出现，此时可以不管バンシィ・ノルン，他被击坠后会无限复活，而且多次击坠并不会获得经验与钱。击坠一定数量的杂兵后会触发剧情，ダブルオ－クアンタ作为增援登场，之后只需要慢慢清场即可。击破シナンジュ就能过关，他十分脆，根本经不住我方大招的集火，只是回避率较高，挂上精神来对付吧。




专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

## 第33话 AEU战线

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 击坠ゲア・ガリング<br>2. 敌全灭（胜利条件 1 达成后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ビルバイン被击坠 |

**可获得道具**

| 名称 | 掉落者 |
|---|---|
| 真上直传射击术 | ビショット |
| 技の书 | ネオブラックドラゴン |

**过关奖励**

| | |
|---|---|
| 资金 | 33000 |
| 技能道具 | 援护攻击 Lv+1、底力 Lv+1、カウンター、サイズ差无视 |
| 部队点数 | 100 |

初期杂兵数量较多，还要面对好几个 BOSS 级的敌人，还会有许多敌人处在水中，用正常打法消耗较大。这里建议先布好阵型，之后让**マイクサウンダ－ス 13 世**为我方增加气力，等待敌方进攻。等到敌人进入射程后，利用**ナデシコ**与**マイクサウンダ－ス 13 世**的地图炮快速清理杂兵。初期的几个 BOSS 的 HP 都不算高，对付他们时记得留存实力，**ゲア・ガリング**有 80000 的 HP，并且拥有强力地图炮，先不要进入其射程，待清理完其他敌人后，再用 1 回合将其集火击坠。**ゲア・ガリング**被击坠后敌方增援在地图左侧登场，**ネオブラックドラゴン**的 HP 也有 80000，具备减轻伤害与 HP 回复的能力，不过可以暂时先不管它。依然用**ナデシコ**的地图炮清理杂兵，杂兵减少到一定程度时会触发剧情，之后骑士ガンダム会变身为**バ－サル骑士ガンダム**登场，**ネオブラックドラゴン**的 HP 也会被削减至 40000 左右，此时可以优先集火击坠它。其他的敌人并没有什么威胁，慢慢清理后即可过关。

## 第34话 少年たちの决意、新たなる力と共に

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ライジンオ－、バクリュウドラゴン被击坠<br>3. ゴッドライジンオ－被击坠（ゴッドライジンオ－登场后） |

**可获得道具**

| 名称 | 掉落者 |
|---|---|
| パトリックのナイトキャップ | ベルゼブ |
| ホウメイ特制火星井 | ブラックタイダ－ |

**过关奖励**

| | |
|---|---|
| 资金 | 34000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1、SP アップ Lv+1、ガ－ド、精神耐性 |
| 部队点数 | 100 |

初期的敌人不算多，优先清理掉顺便提升气力。**ジャ－クサタン**的 HP 只有 60000，不过其受到伤害后就会触发剧情并将 HP 回复满。地图右下侧会有敌方增援登场，此时可以先不理会**ジャ－クサタン**，因为此时无论击坠他多少次都会复活。右下的杂兵较为密集，可以用地图炮解决。敌人减少到一定数量时会触发剧情，**ライジンオ－**、**バクリュウドラゴン**合体为**ゴッドライジンオ－**，之后**ジャ－クサタン**就能被击坠了。另 1 台 BOSS 机**ブラックタイダ－**的 HP 只有 50000，不过他的攻击具备减少 SP 和吸收 EN 的效果，应当优先集火击坠，将其击坠后ガンダム AGE-FX 会作为我方增援登场，之后清理敌人就更为轻松了。

## 第35话 巨神と子供达

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 击坠 GAIL 战斗ヘリ（ロッド）<br>2. 击坠クレセディア |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ブル－ヴィクタ－被击坠<br>3. 超龙神被击坠（胜利条件 1 达成后） |

**可获得道具**

| 名称 | 掉落者 |
|---|---|
| 教典「ホツ・マツアの教え」 | ロッド |

**过关奖励**

| | |
|---|---|
| 资金 | 35000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1、集中力 Lv+1、ダッシュ、ハ－フカット |
| 部队点数 | 100 |

开场时**ブル－ヴィクタ－**和**ゴ－グ**与敌人离得较近，先让他们与大部队汇合，超龙神暂时无法行动。初期的敌人都是一些飞机坦克，对付起来毫不费力。将 AIL 战斗ヘリ击坠后，地图下侧会有敌方增援登场。**クレセディア**的 HP 有 90000，并且拥有特殊回避能力，可以先不作理会，优先清理杂兵。几个回合过后会触发剧情，**ブル－ヴィクタ－**和**ファルセイバ－**合体为**タ－ファルセイバ－**，**クレセディア**也会被打至残血，之后只需要用强力机体挂上精神补刀即可将其击坠。




## 第36话 光る岛

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 全灭除了ラブル・ガ－ディアン以外的敌人<br>2. 击坠マノン・ガ－ディアン（胜利条件 1 达成后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ビルバイン被击坠<br>3. ゴ－グ被击坠 |

**可获得道具**

| 名称 | 掉落者 |
|---|---|
| 1/1 チャム人形 | ドレイク |
| マノン特制ドリンク | マノン |

**过关奖励**

| | |
|---|---|
| 资金 | 36000 |
| 技能道具 | 援护防御 Lv+1、指挥 Lv+1、见切り、E セ－ブ |
| 部队点数 | 100 |

地图上侧的**ラブル・ガ－ディアン**可以不用理会，专心对付其他敌人即可，不过他们会主动进攻，因此动作要迅速。推荐将我方聚集起来并利用**マイクサウンダ－ス 13 世**提升气力，之后再用地图炮快速清理杂兵。左侧的敌人中有数个 BOSS 级敌人，两艘战舰的 HP 更是分别有 80000 和 90000，可以适当利用精神迅速将它们击坠。全灭了**ラブル・ガ－ディアン**以外的敌人后，**マノン・ガ－ディアン**会率领增援登场，此时只需要击坠**マノン・ガ－ディアン**即可过关。上方的**ラブル・ガ－ディアン**会不停增援，此时可以适当击坠一些敌人，并等待**ラブル・ガ－ディアン**主动进攻。击坠一定数量的敌人后黑骑士会再度登场，不过他会无限复活，可以不用理会，集中火力将**マノン・ガ－ディアン**击破即可过关，注意他的底力等级很高，尽量在其 HP 剩余较多时利用援护攻击一举击破。

## 第37话 降临！大いなる神の化身！

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 击坠アイアンカイザ－、机械兽あしゅら男爵、ブロッケン V2 シュナイダ－<br>2. 击坠地狱王ゴ－ドン（胜利条件 1 达成后）<br>3. 敌全灭（胜利条件 2 达成后）<br>4. 击坠暗黑大将军（アイアンカイザ－或机械兽あしゅら男爵被击坠后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. マジンガ－Z、ボスボロット被击坠<br>3. マジンカイザ－SKL、ウイングル被击坠<br>4. ファルセイバ－、ブル－ヴィクタ－被击坠 |

**可获得道具**

| 名称 | 掉落者 |
|---|---|
| 海动直传格斗术 | アイアンカイザ－（第 2 次登场） |
| 超合金 Z 制つるはし | 暗黑大将军 |

**过关奖励**

| | |
|---|---|
| 资金 | 37000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1、全体攻击 Lv+1、斗争心、B セ－ブ |
| 部队点数 | 100 |

本关的 BOSS 级敌人较多，前期作战时一定要留存实力。**アイアンカイザ－**、**机械兽あしゅら男爵**、**ブロッケン V2 シュナイダ－**这 3 个敌人中，只有**アイアンカイザ－**需要注意，他拥有范围较大的地图炮，而且具备底力 Lv9，可以适当使用一些精神来击破他。3 个 BOSS 被击坠后**地狱王ゴ－ドン**就会登场，他的 HP 为 70000，并没有什么特殊能力，HP 被削弱至 21360 以下时会触发剧情，之后会回复至到 21360，之后想要击坠他十分简单，不过要记得保留实力。其周围的杂兵 HP 较高，而且会互相援护防御，建议用地图炮对付。

地狱王ゴ－ドン被击坠后，暗黑大将军会率领大量的增援在地图左上方登场，其中还包括了**アイアンカイザ－**和**机械兽あしゅら男爵**。先用地图炮清理敌人，击坠**アイアンカイザ－**或**机械兽あしゅら男爵**任意 1 机后就能触发剧情，被击坠的 BOSS 机 HP 会回满，同时主角机会追加最终武器，胜利条件也会变为击坠暗黑大将军。不过在击坠暗黑大将军前，还是需要先击坠**アイアンカイザ－**和**机械兽あしゅら男爵**的，否则暗黑大将军即便被击坠也会将 HP 回满，**アイアンカイザ－**和**机械兽あしゅら男爵**则会在剧情中被击坠。与其击坠 3 次暗黑大将军，还不如优先击坠之前的两架 BOSS 机，之后再对付暗黑大将军。暗黑大将军的 HP 为 80000，整体实力不是很强，再加上是本关的最后一个 BOSS，对付他时可以不用节省精神，全力输出将其击破后便可过关。




专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

## 第38话 たったひとつの望み

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠ネオ・ジオン（敌方第 2 次增援登场后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ダブルオ－クアンタ、ガンダム AGE–FX 被击坠<br>3. バンシイ・ノルン、ガンダム AGE–2 ダ－クハウンド 被击坠（敌方第 1 次增援登场后）<br>4. ユニコ－ンガンダム、バンシイ・ノルン被击坠（敌方第 2 次增援登场后） |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| シェリルのディスク | シド |
| インダストリアル７のホットドッグ | フロンタル |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 38000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1、底力 Lv+1、连续行动、气力限界突破 |
| 部队点数 | 100 |

初期优先对付左上侧的新吉翁军，他们的实力很弱。右下角的シド会主动向我方进攻，他具备 HP、EN 回复能力以及强力的地图炮，如果他接近了我方大部队，就必须集火将其 1 回合击坠。

将シド击坠后会触发剧情，左下侧出现敌方增援，而我方也会有增援赶来。左下侧几台 BOSS 机的回避都较高，建议对付他们的时候使用“直感”、“必中”来确保我方的命中与回避，不过要注意节省 SP，不要花费过多。在把敌人清理光之前，记得将地图左上角的我方机体撤回，因为全灭地图上的敌人后，**フロンタル**会带领敌方增援在地图左上角登场。**ネオ・ジオング**的 HP 高达 90000，具备光线武器伤害减轻的能力，不过不具备 HP 回复能力。在其 HP 低于 20% 时会触发**ユニコ－ンガンダム**觉醒的剧情，之后**ネオ・ジオング**的 HP 会回复至 50%，此时集火将其击坠即可过关，用上精神全力对其进攻吧。

## 第39话 どこにでもある「正义」

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ガンダム AGE–FX、エステバリス（アキト）、YF–30 被击坠 |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| ミシェルのメガネ | ゼハ－ト |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 39000 |
| 技能道具 | 援护攻击 Lv+1、SP アップ Lv+1、ヒット＆アウエイ、サイズ差无视 |
| 部队点数 | 100 |

右上角的**ティエルヴァ**会主动朝我方进攻，不过可以先不理会。大部队优先积攒气力对付左下的敌人，左下的敌人中有几个 BOSS 级的，但是实力都不强，尽量不要在他们身上浪费精神。消灭一定数量的敌人后触发剧情，地图右上会有增援出现，**ティエルヴァ**也会再次回到右上角。此时可以先解决左下的敌人，之后转而对付右上的敌人。推荐先在**ティエルヴァ**周围安排几台拥有强力地图炮的机体，当右上的杂兵减少到一定数量后，**ティエルヴァ**周围会有大量敌方增援出现，这些敌人的站位十分密集，此时可以依靠地图炮快速清屏，还能配合“祝福”、“幸运”刷到一笔不小的资金。**ティエルヴァ**的 HP 虽然只有 44200，但他会在被击坠时触发剧情，并且回复 50% 的 HP，之后再次将其击坠便能过关。



## 第40话 それぞれにとって大事なモノ

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. ナデシコ到达目标地点（敌方第 1 次增援登场后）<br>3. 敌全灭（胜利条件 2 达成后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ガンダム AGE–FX 被击坠<br>3. エステバリス（アカツキ）被击坠 |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| 魔法の书 | ゴ－ストビグザム |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 40000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1、集中力 Lv+1、カウンタ－、精神耐性 |
| 部队点数 | 100 |

初期的敌人中有**モスタ－ゴ－ストビグザム**和**クレセディア** 2 台 BOSS 机，击坠其中任意 1 机都会触发剧情导致初期敌人撤退，之后会有新的敌人在地图左下角登场。由于击坠**モスタ－ゴ－ストビグザム**能够获得技能道具，所以建议优先击坠。第一次增援出现后胜利条件变为让**ナデシコ**到达指定地点，不过敌人的数量较多，而且击坠一定数量的敌人后，会自动触发**ナデシコ**移动到指定地点的剧情，所以还是清理敌人比较划算。达成胜利条件 2 后，**ナデシコ**与两台**エステバリス**会暂时脱离，此时会有 1 批新的敌人增援登场，其中有好几个有头有脸的 BOSS。冲得较前的**かんなづき**被击坠后会无限复活，先不用搭理，绕过他优先集火击坠后方的**ディ－ン**，之后即可触发剧情。**ナデシコ**再次归队，接着清理完敌人的残兵即可过关。




## 第41话 君の中の英雄

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠ガンダムレギルス（第一次敌方增援登场后）<br>3. 击坠ヴェイガンギア・シド（第二次敌方增援登场后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ガンダム AGE–1 グランサ、ガンダム AGE–FX 被击坠<br>3. ガンダム AGE–2 ダ－クハウンド、クランシェカスタム被击坠<br>4. ガンダム AGE–2 ダ－クハウンド被击坠（クランシェカスタム脱离后） |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| ウサたんぬいぐるみ | ザナルド |
| 超合金ゲキ・ガンガ –3 | 草壁 |
| キオの携带ゲ－ム机 | ゼラ |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 41000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1、底力 Lv+1、ガ－ド、ハ－フカット |
| 部队点数 | 100 |

本关是一场持久战，所以在前期必须留存好 SP，带上会补给的辅助型机体也会有很大帮助。开场借助**マイクサウンダ－ス 13 世**为我方全体提升气力，杂兵尽量让**ナデシコ**用地图炮来解决，初期的几个 BOSS 级敌人记得都清理掉，把**フラム**留到最后解决。击坠**フラム**后敌方增援登场，杂兵依然交给地图炮对付，**ガンダムレギルス**的 HP 为 80000，并且不具备 HP 回复能力，可以用低消耗的武器慢慢将其磨死。击坠**ガンダムレギルス**后触发剧情，之后**ヴェイガンギア・シド**带领第 2 批敌方增援登场，此时优先让因剧情移动到地图左上侧的我方机体往回撤，同时等待敌人主动进攻。经过两回合后会触发剧情，以**かぐらづき**和**ザムドラ－グ**为首的第三批敌方增援会登场，此时击破**ザムドラ－グ**、**かぐらづき**或是将**ヴェイガンギア・シド**的 HP 削弱至 20% 以下都会触发下一步的剧情，不过考虑到战力消耗以及下一步的攻关策略，还是推荐先绕过**ヴェイガンギア・シド**转而攻击上侧的敌人，考虑击破**ザムドラ－グ**来触发剧情。

触发完剧情后先将 AGE–1 往回撤，之后我们就可以开始着手击坠**ヴェイガンギア・シド**了，不过在此之前必须先击坠**かぐらづき**和**ザムドラ－グ**，否则击坠**ヴェイガンギア・シド**只会导致**かぐらづき**和**ザムドラ－グ**被击坠的剧情触发，**ヴェイガンギア・シド**会在每次触发剧情后回满 HP，直接击坠**かぐらづき**和**ザムドラ－グ**的消耗会比较少。由于**ヴェイガンギア・シド**具备 HP 回复能力，所以磨血是没有意义的，更何况他拥有强力地图炮，贸然靠近十分危险。**かぐらづき**和**ザムドラ－グ**的实力不算强，不依靠精神也能轻松击坠，在解决了这两台机体后，再全力将**ヴェイガンギア・シド**击坠即可过关。



## 第42话 银河を系ぐ歌声

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 迎接第四回合<br>2. 击坠ジャ－クサタン（第四回合以后）<br>3. 击坠腕原种（胜利条件 2 达成后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2.YF-29 デュランダル、YF-30 クロノス被击坠<br>3.VF-19E エクスカリバ－被击坠<br>4.X エステバリス被击坠（第四回合以后） |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| 勉の勉强メガネ | ファルゼブ |
| ビギ－ちゃんのロボオイル | 腕原种 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 42000 |
| 技能道具 | 援护防御 Lv+1、SP アップ Lv+1、ダッシュ、修理スキル |
| 部队点数 | 100 |

初期的敌人是会无限增援的，所以不用清理得太快，等待第四回合来临即可。第四回合时敌方增援登场，之后作为 NPC 的 X **エステバリス**会直接冲向**ジャ－クサタン**，虽然他会每回合使用“铁壁”，不过也经不住敌人的围攻，因此我方大部队要迅速向下移动。**ジャ－クサタン** HP 低于一定程度会回复一次，之后才能将其击坠。击坠后会触发剧情，我方全员的 HP/EN/SP/ 弹药数会得到回复。之后就要面对本关的最后一批敌人，击坠其中的腕原种就能过关，不过它拥有 10 万左右的 HP，并且拥有 HP 回复能力，建议清理完杂兵后 1 回合内将其解决，注意其地图武器范围较大，在不准备击坠它时建议远离。

## 第43话 Trailblazer

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | ダブルオ－クアンタ到达指定地点 |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ダブルオ－クアンタ被击坠 |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| 映画「ソレスタルビ－イング」 | ELS（最上侧） |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 43000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1、底力 Lv+1、见切り、补给スキル |
| 部队点数 | 100 |

相比之前的关卡，本关的流程较短。需要注意的是我方遭到 ELS 攻击会减少 EN，EN 被其减至 0 等同于被击坠。本关的胜利条件是让**ダブルオ－クアンタ**到达指定地点，不过指定地点位于 BOSS 所在处，而且本关敌人会有数次增援，建议还是全灭敌人较为妥当。击坠初期前线的 ELS 后触发剧情，在其后方会出现敌方增援，此时优先把因剧情向前移动的**ダブルオ－クアンタ**往回撤，以免被围攻。将增援的 ELS 消灭后，后方又会出现一批增援，不过把这一批敌人清除后，就只剩最上侧的几台母舰级 ELS 了，虽然 HP 较高，不过都不难对付，将它们全灭后即可过关。




## 第44话 光の騎士

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠モスタ－ゴ－ストビグザム（胜利条件 1 达成后）<br>3. 击坠ジ－クジオン（胜利条件 2 达成后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. バ－サル骑士ガンダム被击坠<br>3. ショウ的座机被击坠<br>4. ネオブラックドラゴン被击坠（胜利条件 1 达成后） |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| バランタイト | 黑骑士 |
| 力の书 | ジ－クジオン |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 44000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1、SP アップ Lv+1、斗争心、E セ－ブ |
| 部队点数 | 100 |

初期的敌人数量较多，不过实力很弱，用地图武器快速清理。**ネオブラックドラゴン**具备 HP 回复能力与减伤能力，可以留到最后集火击坠。初期敌人被全灭后，**モスタ－ゴ－ストビグザム**会于地图左上侧登场，此时**ネオブラックドラゴン**会成为友军 NPC，他的实力很强，不用担心被击坠。**モスタ－ゴ－ストビグザム**的 HP 仅为 70000，对付他时记得适当节省精神。将其击坠后**ジ－クジオン**会率领增援的杂兵登场，其 HP 高达 15 万，并且拥有 HP 回复 LV3，如果时间太长便会陷入苦战。此时可以先让**ネオブラックドラゴン**吸引杂兵的火力，我方全员朝**ジ－クジオン**推进，注意不要站得太过密集，否则会被地图炮所伤。由于击坠**ジ－クジオン**即可过关，所以完全不用吝啬精神，确保能够 1 回合内将其击坠。

## 第45话 传说の光芒

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 敌全灭<br>2. 击坠 Z マスタ－（敌方增援登场后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ガリアン重装改被击坠<br>3. スタ－ガオガイガ－被击坠<br>4. キングジェイダ－被击坠 |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| マ－ダル入浴セット | マ－ダル |
| 大河长官のゴルフクラブ | Z マスタ－ |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 45000 |
| 技能道具 | 援护攻击 Lv+1、集中力 Lv+1、连续行动、B セ－ブ |
| 部队点数 | 100 |

初期的敌人中，必须优先击坠**マ－ダル**的指挥战车，否则**ハイ**驾驶的**ウィンガル・ジ－**即使被击坠也会复活。**マ－ダル**的指挥战车 HP 在 10 万左右，其武器威力与命中率较高，建议对付时适当使用精神。在即将击坠**マ－ダル**时，优先把大部队移动到中央偏上的区域，在**マ－ダル**的指挥战车被击坠后，**Z マスタ－**会率领杂兵在地图上侧登场，此时**ハイ**会成为友军 NPC，我方也会有其他友军 NPC 增援。**Z マスタ－**的 HP 有 20 万，在其 HP 低于四分之三时会将 HP 回满，需要我方主力全部就位后才有机会一回合内将其击坠。注意 **Z マスタ－**的地图武器比之前的 BOSS 更为凶残，怕中招的话建议使用“かく乱”来降低 BOSS 地图武器的命中率。



## 第46话 心

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 击坠机界新种<br>2. 击坠グレ－トジャ－クサタン（グレ－トジャ－クサタン登场后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. スタ－ガオガイガ－被击坠<br>3. ライジンオ－、バクリュウドラゴン被击坠<br>4. スタ－ガオガイガ－与机界新种战斗 6 回但没有将其打倒（机界新种 HP 回复后） |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| ポテトのポテチ | グレ－トジャ－クサタン |
| ラジロボががが－っち | 机界新种 |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 46000 |
| 技能道具 | インファイト Lv+1、指挥 Lv+1、ヒット＆アウェイ、气力限界突破 |
| 部队点数 | 100 |

开场可以先不管机界新种，让**スタ－ガオガイガ－**往我方大部队方向移动，我方大部队往左上移动。第二回合触发剧情，机界新种暂时撤退，同时地图左上角出现敌方增援。此时我方机体每回合都会减少一定的 EN，因此要迅速击坠**グレ－トジャ－クサタン**。**グレ－トジャ－クサタン**的 HP 有 18 万，但不具备 HP 回复能力，可以让具备 EN 回复能力的机体慢慢将其磨死。**グレ－トジャ－クサタン**被击坠后，机界新种再度登场，同时我方 EN 被减少的效果解除，此时可以先清理杂兵，等待我方主力的 EN 回复。我方实力恢复正常后，可以先削弱机界新种的 HP，触发剧情后必须在**スタ－ガオガイガ－**与其战斗 6 次前将其打倒。此时与机界新种战斗过的机体会强制撤离战场，所以必须 1 回合将其击坠，不过对于现在的我方来说并不困难，利用合体攻击和强力精神全力进攻吧。



第47话

## 自分达の信じるモノの为に！

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 击坠ワル－サ<br>2. 击坠クレセディア（击坠ワル－サ后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ライジンオ－、バクリュウドラゴン被击坠<br>3. ファルセイバ－、ブル－ヴィクタ－被击坠 |

| 可获得道具 | |
|---|---|
| 名称 | 掉落者 |
| 仁のテスト | ワル－サ |

| 过关奖励 | |
|---|---|
| 资金 | 47000 |
| 技能道具 | ガンファイト Lv+1、全体攻击 Lv+1、カウンタ－、サイズ差无视 |
| 部队点数 | 100 |

虽然初始的胜利条件为击坠ワル－サ，但还是要先击坠クレセディア一次触发剧情。ワル－サ的 HP 为 20 万，实力与之前几关的 BOSS 差不多，以我方当前的实力，1 回合击坠不成问题。将ワル－サ击坠后，クレセディア会于地图上侧再度现身。クレセディア的 HP 仅 80000，并且不会回复 HP，不过其会为自己附加“魂”、“必中”、“觉醒”、“直击”，并且拥有强力地图武器，如果给予其主动行动的机会将会十分危险。建议在击坠ワル－サ前优先排好阵型，争取在击坠ワル－サ的同一回合也将クレセディア击坠。由于击坠了クレセディア即可过关，所以完全不必吝啬精神，全力以赴即可。



最终话A

## 君と共に

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 击坠バルギアス<br>2. 击坠バルギアス・ドラグ－ン（バルギアス被击坠后） |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. ファルセイバ－、ブル－ヴィクタ－被击坠 |

作为最终关卡，本关的难度并没有想象中高。开场时ファルセイバ－和ブル－ヴィクタ－无法进行合体，杂兵的数量虽然很多，但依然只能起到让我方提升气力的作用。最终 BOSS 具备 2 回行动能力，而且拥有强力地图武器，不过每回合只会使用一次。第一形态的 HP 为 25 万，被击坠后会变身为第二形态バルギアス・ドラグ－ン，此时的 HP 为 30 万，HP 减至一半时会触发剧情，其 HP 会完全回复，不过我方机体的 HP/EN/ 弹药数也会回满，ファルセイバ－和ブル－ヴィクタ－也能再度进行合体，之后将其击坠就能过关。本关的推荐打法为优先清理杂兵，之后先让我方主力围在 BOSS 周围，利用“脱力”或“かく乱”撑过他的第一轮主动攻击，之后适当利用“热血”、“魂”、“觉醒”等精神以及强力的合体攻击，在同一回合将 BOSS 的 HP 削弱至 15 万触发剧情。此时我方主力应该都已经行动过了，想要在本回合内击坠满状态的 BOSS 比较困难，可以利用“脱力”或“かく乱”再撑过 1 回合，之后的 1 回合再竭尽全力发动攻势，HP 为 30 万的最终 BOSS 在我方面前也不成威胁。



最终话B

## 受け继がれた未来

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1. 击坠バルギアス<br>2. 击坠バルギアス・ドラグ－ン（バルギアス被击坠后）<br>3. 击坠ジスベル |
| 败北条件 | 1. 我方战舰被击坠<br>2. 主角、ブル－ヴィクタ－被击坠 |

前期战斗和最终话 A 一样，首先要对付的 BOSS 是バルギアス，不过他第二形态バルギアス・ドラグ－ン登场后经过两个回合或者 HP 低于 50% 以下时就会触发剧情，バルギアス撤退的同时更为强劲的最终 BOSS ジスベル出现，ジスベル的机体 HP 有 35 万，同样有强力的地图武器，一定要用“脱力”封住其地图武器。ジスベル登场后经过两个回合或将其 HP 削减到 20% 时他会全回复，同时我方的气力减 30，战斗力锐减，所以最好这关的战术指挥选能提高气力上限的天海护，这样被降气力也没那么痛，而且他的精神点数上限提升能力对撑过这段不利的期间也很有帮助。接着再经过 2 个回合或者将ジスベル的 HP 削减到 40% 以下时他会再回复一次，不过这时我方 HP、EN 也会全回复，并且气力最大，全力进攻将其击破即可过关。



## 通关特典

本作在通关后能够保存通关存档，读取通关存档进行多周目游戏的话可获得以下继承要素和奖励：

- 继承机师击坠数（按上周目各机师的实际击坠数继承。
- 继承获得资金（已花费的资金会被归还，与以往作品不同，本作从二周目开始即可继承 100% 的资金）。
- 继承技能道具（在多周目游戏开始前会询问是否还原技能道具，如果选择还原则已使用的技能道具会被还原成未使用的状态，与其他未使用部件同时继承；如果选择不还原，则已使用的技能道具不会被还原，而是作为驾驶员的已习得技能被继承）。
- 继承战斗记录与部队点数（已经获得过的部队点数报酬不会多次获得）。
- 开始多周目游戏前能够自由配置主角精神（习得等级分别为 1 级 /1 级 /15 级 /35 级 /45 级）。
- 在游戏初期就能够在“战斗 BGM 选曲”中选择所有的 BGM。
- 二周目开始时就会解锁 10 段改造，四周目开始时解锁 15 段改造。

# 隐藏要素

## 注意事项

本作的隐藏要素为条件制，需要满足一定的条件才能让隐藏角色 / 机体加入。条件的种类分为必须和选择两种，必须的为列出的条件全部都要完成，缺一不可，选择的则可在数个条件里选择指定的数量完成，具体类型和选择型条件需完成的数量都会在下文中标出。另外隐藏要素的条件还牵涉到不少到《机战》的基础知识，进入正文前务必先阅读完下面几点需要注意的地方。

### 特定角色之间发生战斗

让特定的我方角色和目标单位进行战斗触发战斗前的特殊对话，但是要注意有些剧情出场的角色在初次战斗时会有对白，而且这个对白优先于特殊对话，即使和目标单位进行战斗也是先发生初次战斗的对白，遇到这种情况得再和目标单位战斗一次才能发生特殊对话，又或是先和杂兵战斗将初次战斗的对白发生掉，然后再和目标单位进行战斗。

## 战术指挥 / 应援

《机战 UX》和《机战 BX》这些有战术指挥 / 应援系统的作品特有的条件，需要在指定关卡将战术指挥 / 应援设定为指定角色，一般都是和该隐藏角色 / 机体相关的角色。

## 说得

让特定的我方单位对目标单位进行说得，方法为接近后选择“说得”指令，注意只有特定的关卡或满足特定条件后才有该指令。

## 击破特定单位

让特定的我方单位将目标单位击破，注意一定是有反应到自机击坠数上的击破才算，如我方PU里让指定单位外的另一个单位击破目标，这样击坠数是反应到另一个单位上的，自然满足不了条件，还有指定单位作为援护帮其他我方单位将目标单位击破也不成立，但是反过来借助其他我方单位的援护攻击的击破是允许的。

## 一关里击破的敌机数

让特定的我方在指定的关卡里击破一定数量以上的敌机，要把握好战场上敌机的残余数，留足够数量的机体给该单位击破，以免数量不够无法达成条件。

## 机师的累计击坠数

特定我方机师在达到指定关卡时击坠数在一定以上，注意这里指的击坠数都是账面上直接表示的数字，比如一位机师在加入时已经有10的初期击坠数，而条件需要达到20的击坠数，这样只需再击破10架敌机即可，而不是再击坠20架敌机。下面列出需要达成累计击坠数条件的角色。

| 相关角色 | 初期击坠数 | 加入关卡 | 所需击坠数 |
|---|---|---|---|
| シャナルア | 30 | 8 话 B | 29 话过关时击坠数账面达到 50 或以上 |
| バナ－ジ | 50 | 19 话 A | 29 话过关时击坠数账面达到 70 或以上 |
| ショウ | 40 | 10 话 | 35 话过关时击坠数账面达到 100 或以上 |
| セリック | 30 | 8 话 B | 40 话过关时击坠数账面达到 100 或以上 |
| オブライト | 30 | 8 话 B | 40 话过关时キオ、オブライト、セリック、ナト－ラ、アッシュ、フリット的合计击坠数账面达到 500 或以上 |
| ナト－ラ | 0 | 8 话 B | |
| キオ | 0 | 9 话 B | |
| アッシュ | 90 | 38 话 | |
| フリット | 0 | 39 话 | |
| ヒルムカ | 60 | 24 话 | 45 话过关时击坠数账面达到 70 或以上 |
| 凯 | 13 | 1 话 | 45 话过关时凯和 J 的合计击坠数账面达到 200 或以上 |
| J | 70 | 28 话 | |

※ 为了方便记忆，每个条件前都留了框，达成条件后打钩即可。

### ドラゴンベビ－

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 必须 | 26 话 | 战术指挥 / 应援设定为骑士アレックス |
| □条件② | 必须 | 26 话 | 骑士ガンダム用武器“フルア－マ－骑士ガンダム”将骑士ゼノンマンサ击破 |
| □条件③ | 必须 | 33 话 | バ－サル骑士ガンダム和ネオブラックドラゴン发生战斗触发特殊对话（注意バ－サル骑士ガンダム有初次战斗对白） |
| □条件④ | 必须 | 44 话 | 战术指挥 / 应援设定为骑士アレックス |
| □条件⑤ | 必须 | 44 话 | バ－サル骑士ガンダム将ネオブラックドラゴン击破 |

完成所有条件后第 44 话过关加入，作为バ－サル骑士ガンダム副机师。

### シャナルア（クランシェ）

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 必须 | 9 话 B ~ 29 话 | 29 话过关前キオ出击过 5 次以上（强制出击不算在内） |
| □条件② | 必须 | 9 话 B ~ 29 话 | 29 话过关前シャナルア出击过 5 次以上（强制出击不算在内） |
| □条件③ | 必须 | 29 话 | 29 话过关时シャナルア的累计击坠数在 50 以上 |

完成所有条件后第 38 话关卡中归还。

### ジラ－ド（ティエルヴァ）

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 必须 | 25 话 | ジラ－ド击坠 2 架以上敌机 |
| □条件② | 必须 | 39 话 | キオ对ジラ－ド进行说得（变成第 3 势力以后） |
| □条件③ | 必须 | 39 话 | キオ、アキト与ジラ－ド发生战斗触发特殊对话（变成第 3 势力以后） |
| □条件④ | 必须 | 39 话 | アキト对ジラ－ド进行说得（暴走剧情后） |
| □条件⑤ | 必须 | 39 话 | リオン和ジラ－ド战斗发生战斗触发特殊对话（暴走剧情后） |

完成所有条件后第 39 话过关加入。

### ディ－ン（ジルスベイン）

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 必须 | 40 话 | キオ对ディ－ン进行说得 |
| □条件② | 必须 | 40 话 | 说得后，キオ将ディ－ン机体的 HP 削减到 10% 以下 |
| □条件③ | 必须 | 40 话 | 过关时キオ的累计击坠数在 100 以上 |

完成所有条件后第 40 话过关加入。

### セリック（クランシェカスタム）&ゼハ－ト（ガンダムレギルス）&フラム（フォ－ンファルシア）&レイル（ギラ－ガ改）生存

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 选择 | 9 话 B | キオ将ゴドム击坠 |
| □条件② | 选择 | 20 话 A | 战术指挥 / 应援设定为フリット |
| □条件③ | 选择 | 20 话 A | キオ和ゼハ－ト发生战斗触发特殊对话 |
| □条件④ | 选择 | 29 话 | 战术指挥 / 应援设定为フリット或ウエンディ |
| □条件⑤ | 必须 | 29 话 | 我方 NPC アッシュ和ゼハ－ト发生战斗触发特殊对话 |
| □条件⑥ | 选择 | 31 话 A | 战术指挥 / 应援设定为フリット |
| □条件⑦ | 选择 | 31 话 A | キオ或アッシュ将ゼハ－ト击坠 |
| □条件⑧ | 选择 | 38 话 | ナト－ラ和フラム发生战斗触发特殊对话 |
| □条件⑨ | 选择 | 38 话 | キオ和ゼハ－ト发生战斗触发特殊对话 |
| □条件⑩ | 必须 | 38 话 | アッシュ将ゼハ－ト击坠 |
| □条件 11 | 选择 | 39 话 | ナト－ラ和フラム发生战斗触发特殊对话 |
| □条件 12 | 选择 | 39 话 | キオ和ゼハ－ト发生战斗触发特殊对话 |
| □条件 13 | 必须 | 39 话 | アッシュ将ゼハ－ト击坠 |
| □条件 14 | 必须 | 40 话 | 过关时キオ、オブライト、セリック、ナト－ラ、アッシュ、フリット的累计击坠数合计在 500 以上 |
| □条件 15 | 选择 | 41 话 | 战术指挥 / 应援设定为フリット或ウエンディ |

完成所有必须条件以及 3 个以上选择条件后 41 话关卡中加入。

### ロニ生存

A 路线

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 必须 | 19 话 A | 击坠カ－クス前不攻击ロニ两次以上以及不让ロニ机体的 HP 低于 30% 以下 |
| □条件② | 必须 | 20 话 A | バナ－ジ击坠 2 架以上敌机 |
| □条件③ | 必须 | 20 话 A | バナ－ジ对ロニ进行说得（完成达到指定地点的事件后） |
| □条件④ | 必须 | 20 话 A | バナ－ジ将ロニ机体的 HP 削减到 10% 以下（完成达到指定地点的事件后） |

B 路线

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 必须 | 21 话 | バナ－ジ击坠 2 架以上敌机 |
| □条件② | 必须 | 24 话 | バナ－ジ击坠 2 架以上敌机 |
| □条件③ | 必须 | 26 话 | バナ－ジ击坠 2 架以上敌机 |
| □条件④ | 必须 | 29 话 | バナ－ジ的累计击坠数在 70 以上 |

完成 A 或 B 路线的所有必须条件后原本死亡的ロニ存活，但并不会作为机师加入。

### マリ－ダ（クシャトリヤ）生存

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 选择 | 9 话 A | NT–D 发动事件前バナ－ジ将マリ－ダ击破 |
| □条件② | 选择 | 9 话 A | NT–D 发动事件后自军将マリ－ダ击破一次以上 |
| □条件③ | 选择 | 25 话 | バナ－ジ和ブルトゥエルブ发生战斗触发特殊对话（ジンネマン侵入事件前） |
| □条件④ | 必须 | 25 话 | バナ－ジ将バンシィ的 HP 削减到 10% 以下（オ－ドリ－救出事件后） |
| □条件⑤ | 必须 | 32 话 | 战术指挥 / 应援设定为オット－ |
| □条件⑥ | 选择 | 32 话 | 将アンジェロ的ギラ・ズ－ル的击坠（注意会撤退） |
| □条件⑦ | 选择 | 32 话 | マリ－ダ击坠 1 架以上敌机 |

完成所有必须条件以及 3 个以上选择条件后 32 话过关加入，注意条件①和②为 A 路线的专有条件，选 B 路线是达成不了的，如果选了 B 路线就必须完成剩余的 3 个选择条件。

### デルタプラス

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 必须 | 25 话 | 在全灭初期敌人前作为我方 NPC 参战的リディ不被击坠 |
| □条件② | 必须 | 32 话 | 我方 NPC リディ击坠 1 架以上敌机 |
| □条件③ | 必须 | 38 话 | リディ击坠 1 架以上敌机 |

完成所有条件后 38 话过关获得。

### アンドレイ（GN-XIV）

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 必须 | 30 话 B | アンドレイ和パトリック分别击坠 2 架以上敌机 |
| □条件② | 必须 | 43 话 | 战术指挥 / 应援设定为スメラギ |
| □条件③ | 必须 | 43 话 | 让アンドレイ作为出击阵容出战 |
| □条件④ | 必须 | 43 话 | アンドレイ击坠 2 架以上敌机（アンドレイ脱离事件前） |

B 路线完成条件①～③后第 43 话关卡中アンドレイ不会脱离，就此残留在我军，A 路线则需完成条件②～④。

## ハイ（ハイ・シャルタット专用ウィンガル・ジ－）

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 选择 | 13 话 | ジョジョ和ハイ・シャルタット发生战斗触发特殊对话（注意ジョジョ有初次战斗对白） |
| □条件② | 选择 | 23 话 | 最初的单挑ジョジョ生存 |
| □条件③ | 选择 | 23 话 | 最初的单挑ジョジョ将ランベル击破 |
| □条件④ | 选择 | 23 话 | 战术指挥 / 应援设定为アズベス |
| □条件⑤ | 选择 | 24 话 | ジョジョ和ハイ・シャルタット发生战斗触发特殊对话（注意ジョジョ有初次战斗对白） |
| □条件⑥ | 选择 | 30 话 B | ジョジョ将マ－ダル击破 |
| □条件⑦ | 选择 | 45 话 | 战术指挥 / 应援设定为ジョジョ |
| □条件⑧ | 必须 | 45 话 | ジョジョ将ハイ・シャルタット击破 |
| □条件⑨ | 选择 | 45 话 | ジョジョ将マ－ダル击破 |

完成所有必须条件以及 6 个以上选择条件后 45 话过关加入。

## ウ－ズベン（圆盘）

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 必须 | 45 话 | ウ－ズベン击坠 1 架以上敌机 |
| □条件② | 必须 | 45 话 | 45 话过关时ヒルムカ的击坠数在 70 以上 |

完成所有条件后 45 话过关加入。

## トッド（ライネック）＋トルスト－ル

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 必须 | 23 话 | ショウ和トッド发生战斗触发特殊对话 |
| □条件② | 选择 | 23 话 | ショウ将トッド击破 |
| □条件③ | 必须 | 24 话 | ショウ和トッド发生战斗触发特殊对话 |
| □条件④ | 选择 | 24 话 | スラ－ゼン和トッド发生战斗触发特殊对话 |
| □条件⑤ | 选择 | 24 话 | ショウ将トッド击破 |
| □条件⑥ | 选择 | 30 话 B | 战术指挥 / 应援设定为シ－ラ |
| □条件⑦ | 必须 | 30 话 B | ショウ将ハイパ－化トッド击破 |

B 路线完成所有必须条件以及 2 个以上选择条件后 30 话 B 过关时トッド加入，而33话开始时还有トルスト－ル加入，成为ゴラオン的副机师。注意条件⑥和⑦是 B 路线专有，A 路线是完成不了的，如果选了 A 路线就必须把条件①～⑤都完成，这样トッド会在路线合流时加入，トルスト－ル同样是 33 话开始时加入。

## バ－ン（ズワウス）＋サ－バイン

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 选择 | 10 话 | 击破ドレイク（注意击坠 5 个杂兵 PU 会导致ドレイク撤退） |
| □条件② | 必须 | 10 话 | ショウ将黑骑士击破 |
| □条件③ | 选择 | 19 话 B | 战术指挥 / 应援设定为シ－ラ |
| □条件④ | 选择 | 19 话 B | 将黑骑士击破 |
| □条件⑤ | 选择 | 33 话 | 战术指挥 / 应援设定为シ－ラ |
| □条件⑥ | 必须 | 33 话 | ショウ和黑骑士（ガラバ）发生战斗触发特殊对话 |
| □条件⑦ | 必须 | 33 话 | ショウ将黑骑士（ガラバ）击破 |
| □条件⑧ | 必须 | 35 话 | 过关前ショウ的击坠数在 100 以上 |
| □条件⑨ | 选择 | 36 话 | ショット被击坠前我军将ミュ－ジイ击破 |
| □条件⑩ | 必须 | 36 话 | マノン登场事件前ショウ将黑骑士击破 |

完成所有必须条件以及 3 个以上选择条件后 36 话过关获得サ－バイン，并且 44 话关卡中バ－ン（ズワウス）加入，注意条件③和④为 B 路线专有，A 路线是完成不了的，如果选了 A 路线就必须完成剩余的 3 个选择条件。

## ベルゼブ（グレ－トジャ－クサタン）

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 必须 | 22 话 | 仁和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话 |
| □条件② | 必须 | 22 话 | マリア和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话（注意マリア有初次战斗对白） |
| □条件③ | 必须 | 34 话 | 战术指挥 / 应援设定为マリア |
| □条件④ | 必须 | 34 话 | 仁和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话 |
| □条件⑤ | 必须 | 34 话 | マリア和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话（需ブラックタイダ－出现前完成） |
| □条件⑥ | 必须 | 34 话 | 仁和ブラックタイダ－发生战斗触发特殊对话 |
| □条件⑦ | 必须 | 46 话 | 仁和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话 |
| □条件⑧ | 必须 | 46 话 | マリア和ベルゼブ发生战斗触发特殊对话 |
| □条件⑨ | 必须 | 47 话 | 战术指挥 / 应援设定为マリア |
| □条件⑩ | 必须 | 47 话 | 仁和ワル－サ发生战斗触发特殊对话 |
| □条件⑪ | 必须 | 47 话 | マリア和ワル－サ发生战斗触发特殊对话 |

完成所有必须条件后 47 话过关加入。



## 合体攻击“幻龙神・强龙神アサルト”

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 必须 | 27 话 | 不让敌人入侵防卫区域 |
| □条件② | 必须 | 35 话 | 击龙神击坠 2 架以上敌机 |
| □条件③ | 必须 | 35 话 | 超龙神复活事件前超龙神没受到过攻击 |
| □条件④ | 必须 | 42 话 | 超龙神或击龙神击坠 1 架以上敌机 |

完成所有必须条件后 42 话过关超龙神和击龙神追加合体攻击“幻龙神・强龙神アサルト”

## J（キングジェイダ－）回归

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 选择 | 16 话 | J 击坠 1 架以上敌机 |
| □条件② | 选择 | 20 话 B | 凯或 J 将原种击坠 |
| □条件③ | 选择 | 34 话 | 凯或 J 将 2 个原种击坠 |
| □条件④ | 必须 | 42 话 | J 将腕原种击坠 |
| □条件⑤ | 选择 | 45 话 | J 和 Z マスタ－发生战斗触发特殊对话 |
| □条件⑥ | 选择 | 45 话 | 凯和 Z マスタ－发生战斗触发特殊对话 |
| □条件⑦ | 必须 | 45 话 | 过关时凯和 J 的累计击坠数合计在 200 以上 |

完成所有必须条件以及 3 个以上选择条件后 45 话关卡中 J（キングジェイダ－）回归部队。

## 元一朗（ダイマジン）＆源八郎（テツジン）＆三郎太（デンジン）

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 选择 | 29 话 | アキト和元一朗发生战斗触发特殊对话 |
| □条件② | 选择 | 29 话 | アキト和九十九发生战斗触发特殊对话 |
| □条件③ | 选择 | 31 话 A | アキト将元一朗击坠 |
| □条件④ | 选择 | 31 话 A | アキト将九十九击坠 |
| □条件⑤ | 选择 | 39 话 | 战术指挥 / 应援设定为ユリカ或ルリ |
| □条件⑥ | 选择 | 40 话 | 战术指挥 / 应援设定为ユリカ或ルリ |
| □条件⑦ | 选择 | 41 话 | 九十九、元一朗、源八郎、三朗太分别击坠 1 架以上敌机 |

完成 4 个以上选择条件后 41 话过关加入。

## X エステバリス

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 必须 | 40 话 | 战术指挥 / 应援设定为ユリカ或ルリ |
| □条件② | 必须 | 42 话 | 我方 NPC ムネタケ击坠 1 架以上敌机 |
| □条件③ | 必须 | 42 话 | 击坠ベルゼブ时我方 NPC ムネタケ的机体 HP 在 80% 以上 |

完成有必须条件后 42 话过关加入。

## マノン（マノンガ－ディアン）

| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 必须 | 12 话 | ゴ－グ将ロッド击破 |
| □条件② | 必须 | 24 话 | ゴ－グ和ブル－ヴィクタ－发生战斗触发特殊对话 |
| □条件③ | 必须 | 35 话 | 击破ロッド前先将ベ－ム击破 |
| □条件④ | 必须 | 35 话 | ゴ－グ将ロッド击破 |
| □条件⑤ | 必须 | 36 话 | 战术指挥 / 应援设定为ドリス |
| □条件⑥ | 必须 | 36 话 | ゴ－グ对マノン进行说得 |
| □条件⑦ | 必须 | 36 话 | ジョジョ或ヨウタ对マノン进行说得 |
| □条件⑧ | 必须 | 36 话 | ゴ－グ将マノン击破 |

完成有必须条件后 36 话过关加入。

## ロ－レライ（ドナウ α1）

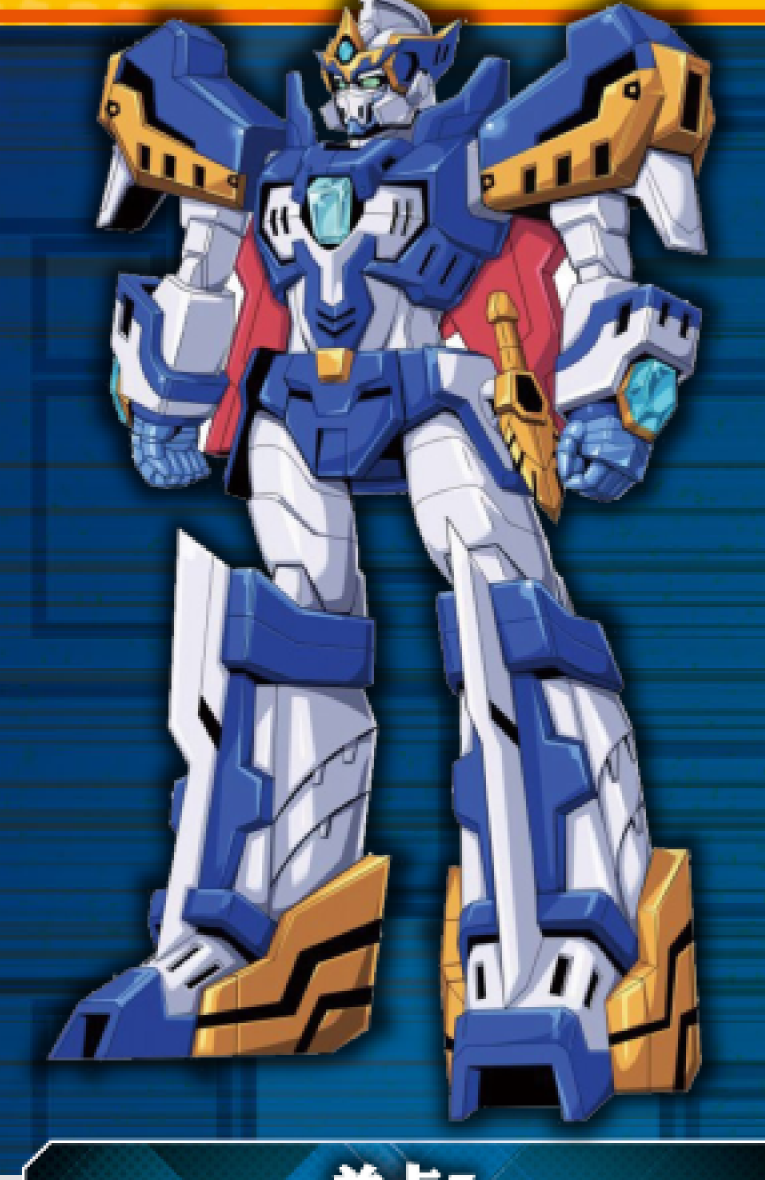
| 序号 | 类型 | 关卡 | 条件 |
|---|---|---|---|
| □条件① | 必须 | 17 话 | 让甲儿作为出击阵容出战 |
| □条件② | 必须 | 17 话 | 甲儿击坠 10 架以上敌机 |
| □条件③ | 必须 | 18 话 B | 让甲儿第一个和ドナウ α1 发生战斗 |
| □条件④ | 必须 | 18 话 B | 甲儿击坠 4 架以上敌机 |

A 路线完成条件①②或 B 路线完成条件①③④后 21 话关卡中加入。

## 最终话分支

同一周目内达成全部隐藏要素，在 47 话过关后会出现对话选项，选“ユキのペンダントを受け取らない”就能进入隐藏最终话 B“受け继がれた未来”，选“ユキのペンダントを受け取”就还是和正常时一样进入“君と共に”。

# 残局机战



通过初回特典或是购买DLC，就能在整备界面的追加コンテンツ→ツメスパロボミッション处玩到残局机战，完成后获得不错的报酬，下面送上全部关卡的解法。

## 初回特典关卡1

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 30000、SP アップ Lv+1、集中力 Lv+1 |

骑士アレックス使用了ラビアム后，斗士ダブルセ－タ移动到剑士ゼ－タ左边攻击目标，剑士ゼ－タ进行援护攻击，接着剑士ゼ－タ移动到骑士ガンダム下方攻击目标，骑士ガンダム进行援护攻击，最后骑士ガンダム击破目标。

## 初回特典关卡2

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 30000、インファイト Lv+1、ガンファイト Lv+1 |

分别让两个小队的クランシエ和ジェノアスＯカスタム撤退，然后剩下的我方单位用 ALL 攻击击破目标。

## 关卡1

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、修理装置搭载 |

按マジンガ－Z→ビュ－ナスＡ→ウイングル→マジンカイザ－SKL 的顺序攻击。

## 关卡2

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、ガンバリ屋 |

YF-25 和 YF-25 分别击坠两个 SU 目标，VF-25F 击坠 PU 目标，最后ガオガイガ－击坠剩下的目标过关。







## 关卡3

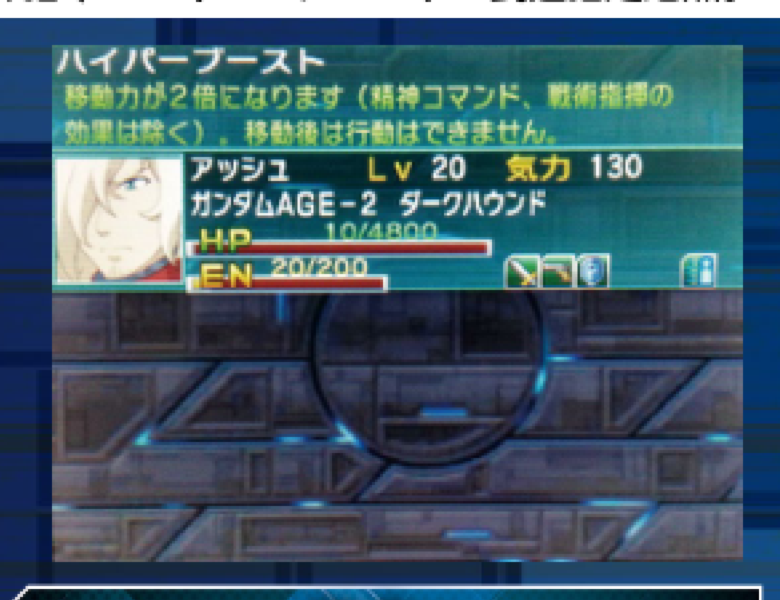
| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、アタッカ－ |

使用精神“顺应”和“斗志”后原地击破目标。

## 关卡4

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | ガンダム AGE-2 ダ－クハウンド 到达指定地点 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、剑豪 |

VF-27γ 击破中间的敌人后，ガンダム AGE-2 ダ－クハウンド使用精神“加速”加特殊指令“ハイパ－ブ－スト”到达指定地点。




## 关卡5

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、サポ－タ－ |

ユニコ－ンガンダム移动到デルタプラス旁边攻击最左边的目标，デルタプラス进行援护攻击，接着デルタプラス移动到ネェル・ア－ガマ旁边攻击中间的目标，ネェル・ア－ガマ进行援护攻击，最后ネェル・ア－ガマ击破右边的目标。

## 关卡6

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 迎来我方第二回合 |
| 败北条件 | 我方机体被击坠 |
| 过关报酬 | 资金 6000、改造スキル |

降到地上后使用精神“不屈”、“ひらめき”、“铁壁”，接着在敌方行动时全力防御即可撑到第二回合。

## 关卡7

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、先手必胜 |

ヒカル和イズミ分别用地图武器击破她们各自上方的 3 架敌机，最后リョ－コ用地图武器击破最远的敌机。

## 关卡8

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、气力＋防御 |

使用 2 次精神“气合”后使用最强武器击破敌机。

## 关卡9

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、连续タ－ゲット无效 |

ガンダム AGE-3 使用ビ－ムサ－ベル击破ドラムロ，ダブルオ－ライザ－使用 GN ソ－ドⅢ（ソ－ド）击破バッタ，ユニコ－ンガンダム使用ハイパ－・バズ－カ击破バジュラ。

## 关卡10

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 迎来我方第二回合 |
| 败北条件 | 我方机体被击坠 |
| 过关报酬 | 资金 6000、完全防御 |

移动到离敌机 3 格以外的残骸地形上后结束回合，敌方回合防御即可过关。

## 关卡11

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来第二回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、气力＋攻击 |

我方回合使用マイクロミサイル攻击，敌方回合使用一齐射击击破敌机。

## 关卡12

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来第二回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、移动＋精神 |

使用了精神“正义”和“激励”后，用ファルブレイズ击破右边的敌人，剩下的敌人用セイバ－ナックル反击击破。

## 关卡13

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、补给装置搭载 |

ニ－使用了激励后，骑士ガンダム使用连续攻击击破目标。

## 关卡14

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、强运 |

ビッグボルフォッグ用メルティングサイレン消去敌机的特殊装甲，然后剩下的我方单位击破敌机。



## 关卡15

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 迎来我方第二回合 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、精密攻击 |

オブライト使用精神“直击”后，移动到カナリア上方攻击正上方的目标，カナリア进行援护攻击击破。カナリア的机体变形后攻击右边的目标，ショウ进行援护攻击击破。マ－ベル移动到ショウ的上方使用合体攻击击破正上方的目标。最后ショウ移动到剩下的敌机旁将其击破。




## 关卡16

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 迎来第二回合 |
| 败北条件 | 我方机体被击坠 |
| 过关报酬 | 资金 6000、铳の名手 |

对ロニ使用精神“脱力”后结束回合，敌方行动时不断防御即可。

## 关卡17

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、移动＋资金 |

母舰回收オブライト后使用精神“加速”向上移动，接着オブライト发进并使用精神“爱”和“直击”后击破目标。

## 关卡18

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、心の辉石 |

母舰先对クラン使用精神“期待”后，クラン使用精神“ひらめき”和“斗志”，接着母舰使用精神“突击”、“ひらめき”、“加速”后移动到クラン右边攻击目标，クラン进行援护攻击。クラン移动到ミシェル左边攻击目标，ミシェル进行援护攻击，最后ミシェル击破目标。

## 关卡19

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、距离补正无效 |

ミシェル击坠最近的 SU 目标后移动到敌人的射程外，アルト和ルカ的机体变形后击破 PU 结束回合，敌人行动时ルカ进行援护防御，アルト反击击破最后的敌人。




## 关卡20

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、地形适应上升 |

击龙神移动到セリック左边使用龙卷攻击目标，セリック进行援护攻击，接着セリック单独攻击目标。仁降落到地面后移动到凯的右边攻击目标，凯进行援护攻击。最后凯和ヨウタ分别单独攻击将目标击破。

## 关卡21

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、强袭 |

マリア使用バクリュウファイヤ－攻击目标后，アカツキ和アキト分别接近目标使用フィ－ルドランサ－攻击目标，最后由母舰击破。

## 关卡22

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方第二回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、予知 |

移动到敌人下方的水地形内攻击 2 次将其击破。




## 关卡23

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方第二回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、气力觉醒 |

先向右移动使用ゲキガンフレア击破第一个目标，连续行动发动后继续向右移动进入重力波ビ－ム的范围内击破第二个目标。第二回合继续利用ゲキガンフレア和连续行动击破剩下的两个目标。




## 关卡24

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1. 我方机体被击坠<br>2. 迎来敌方回合 |
| 过关报酬 | 资金 6000、SP 回复 |

母舰先对目标使用精神“脱力”，接着バナ－ジ使用精神“直感”和“魂”后移动到母舰上方攻击目标，母舰进行援护攻击。母舰对バナ－ジ使用精神“再动”后，加精神“不屈”攻击目标，バナ－ジ进行援护攻击。最后バナ－ジ加了精神“魂”后击破目标。




文 白菜 & 苍穹 美编 咕噜

| 跨界计划2 勇敢新世界 | | | | S·RPG |
|---|---|---|---|---|
| プロジェクト クロスゾーン2: ブレイブニューワールド | | | | 日版 |
| BNE | 2015年11月12日 | 1人 | 推荐玩家年龄：12岁以上 | 战略角色扮演 |
| 7171日元 | 无对应周边 | | 本文对应游戏版本：1.1 | |

聚集了三大厂商知名游戏角色的《跨界计划》在时隔3年后推出正统续作！2代不但引入了任天堂旗下的人气角色，也对战斗系统进行了大幅度调整，在保持一如既往爽快感的同时，更加快了游戏的节奏。操作自己喜爱的游戏人物展开一场酣畅淋漓的跨界乱战，不时还有让人忍俊不禁的对白和吐槽，这就是本作的最大魅力。




在每关之间都会自动进入整备界面（インターミッション），按 START 键则能进入下一关。右侧会显示玩家的各项记录（RECORD），从上到下依次为总游戏时间（总プレイ时间）、总击破数（总 K.O. 数）、最大伤害值（MAXダメージ）、最大连击数（MAXヒット数）、通关次数（クリア回数）。

## 整备操作

| 按键 | 对话界面 / 整备界面 |
|---|---|
| 滑杆 / 十字键 | 项目选择 |
| A | 决定 / 推进对话 |
| B | 取消 / 隐藏对话框 |
| X | （招式强化 / 技能设定时）切换单人单位和双人单位 |
| Y | （单位设定时）单人单位脱队 /（技能设定时）卸下技能 /（存档时）删除存档 |
| L/R | （定制时）切换双人单位 |
| R+A | 快进对话 |
| START | 跳过对话 |
| L+R+START | 重启游戏 |

注：用 L+R+START 重启游戏后，按住 START 键不放并松开 L 和 R 键，可以跳过标题画面直接读取中断存档。

## 整备项目

下面依次讲解整备界面左侧的 8 个选项的具体功能。

**商店（ショップ）**

第 1 话过关后开放，花费金钱可在此购买消耗型道具、武装和饰品（按←、→键切换列表），不再需要的物品也可以在此卖出换钱。商店是 2 代新增的功能，出售的商品会随着主线流程的推进自动更新，中途店员会根据剧情发生变更。一周目通关后，商店里会追加出售更多的强力商品。

**定制（カスタマイズ）**

第 1 话过关后开放单位设定和装备变更功能，第 2 话过关后开放招式强化和技能设定功能，下面逐一讲解。

**单位设定（ユニット设定）：**把双人单位（ペアユニット）和单人单位（ソロユニット）组成三人单位（トリオユニット），以




小队的形式出战。双人单位主战，单人单位除了能在战斗中参与攻击外，也能在技能方面提供辅助。

**装备变更：**改变双人单位所装备的武装（GEAR）和饰品（ACCESSORY），装备除了能为小队提供各项数值上的加成外，有些甚至还带有特殊效果。

**招式强化（技强化）：**利用战斗中得到的 CP 点数，对通常技、援护技、必杀技、复数技、单人技等招式进行强化，强化上限皆为 8 级。招式每强化 1 级，都会自动在威力、异常状态发动率、会心伤害率、连击 XP 回复率 5 项中选择特定项目进行提高。当然，如果招式本身没有异常状态效果的话，异常状态发动率一项始终为 0。

**技能设定（スキル设定）：**设定双人单位和单人单位装备的自动技能，部分技能解锁后还需要消耗 CP 习得。自动技能槽初期只有 1 格，双人单位在达到 Lv10、20，单人单位在通过第 15、30 话后会各追加开放 1 格。一周目通关后集体追加开放 1 格。

**训练（トレーニング）**

第 1 话过关后开放，供玩家练习连招、测试小队搭配。设置项目从上到下依次为：双人单位、单人单位、援护单位、初期 XP 值、敌人重量、敌人等级、敌人 HP 为 0 是否消失、防御槽值、留存奖励有无、攻击次数限制、幻影取消是否消耗 XP 以及是否有次数限制。在练习时攻击次数耗尽、击破敌人或按 START 键，都会退出练习模式。

**跨界百科（クロスペディア）**

查看游戏的教程（チュートリアル）和角色事典（キャラクター事典），有更新内容时会以感叹号标志提醒。在查阅敌我双方的角色时按 A 键可以听到语音，部分角色的立绘还会发生变化。




**DLC（追加コンテンツ）**

第 1 话过关后开放，联网下载游戏的特典或付费 DLC 内容。

**输入下载码（ダウンロード番号の入力）：**输入下载码换取特典，如首发特典附带的挑战关卡“‘10 年前’の女”。

**购入 DLC（追加コンテンツの购入）：**花钱充值并购买 DLC。官方在发售日当天更新了大量的 DLC，包括 20 个道具包（アイテムパック）以及特殊的“SPアドバンスモード”。其中“お試しクロスアイテムパック”道具包是免费的，推荐下载。

**模式切换（モード切替え）：**一周目默认为关闭；通关后开启的进阶模式（アドバンスモード）能提升敌方的强度；花费 300 日元购入的 SP 进阶模式（SP アドバンスモード）在提升敌方强度的同时，还会增加 CP 和金钱获得量，同时全员的技能槽也会追加解锁 1 格（上限为 5 格）。

**系统设定（システム）**

可设定的项目相比前作大幅增加，1.0 版本从上到下依次为：背景音乐音量、音效音量、语音音量、待机时有无确认信息、敌方行动开始时有无语音、战斗是否显示招式名、战斗有无镜头拉近效果、战斗有无 KO 演出。初期为问号的两项需要主线通关后才会开启，分别是音乐鉴赏和战斗音乐变更。更新 1.1 版本后，在语音音量下方还追加了两项实用的设定，分别是切换战场界面滑杆和十字键的功能，以及战场界面 L/R 键自动切换对象的选择范围。限定版还有一项特别版音乐设定，在通常 BGM 和原作 BGM 间进行切换。

**挑战关卡（チャレンジステージ）**

一般情况下在二周目才会开启，游戏追加的挑战关卡 01“太古の机神兵”，顺利过关后会继续追加关卡，共有 10 个挑战关可供反复游玩。另外，下载初回特典附赠的关卡“‘10 年前’の女”后也会在这里出现，括号内的数字表示成功挑战的次数。关卡中敌人的等级和强度是固定的，玩家不能带任何消耗型道具进入，出战人选也以当前流程进度在队的角色为准。初次通过特典关卡能获得装备，再次挑战则只会得到消耗型道具；挑战关卡中则能通过宝箱或敌方掉落品等方式获得角色限定的装备，可以重复获得，具体请参看后文攻略。

**存档（データセーブ）**

储存游戏进度，在标题画面选择 Load 读取章节存档。本作最多只支持 8 个章节存档，按 Y 键可选择存档进行消除。



# 战场篇

本作的战场依旧以斜 45° 角的镜头呈现，最大的变化是从前作的“个人行动顺序制”改成了“敌我交替回合制”，敌我双方各行动一轮为 1 回合，回合数超过 99 强制 Game Over。回合机制让玩家在行动时可以更方便地进行战略部署，比如抢先发动能提升全员攻防的技能，或是让能回血和解除异常状态的角色最后行动等等。在战斗开始时或流程中有角色加入时，系统大都会给玩家进行定制（カスタマイズ）和单位配置（ユニット配置）的机会，前者与整备菜单的功能基本一致，只不过部分战斗会限制角色搭配，后者则可以调整角色在战场上的初期位置。

## 界面解说




| | |
|---|---|
| ❶ | 援护单位及招式效果（有多个目标时，可按 Y 键切换） |
| ❷ | 单人单位及招式效果 |
| ❸ | 攻击目标选择（有多个目标时，按 L/R 键可切换），习得复数技且 XP 高于 100 时可按 START 键切换 |
| ❹ | 敌方状态及朝向加成标志 |
| ❺ | 我方状态及朝向加成标志 |




| | |
|---|---|
| ❻ | 点击触摸屏中央的角色形象，可以直接切换到该单位 |
| ❼ | 点击触摸屏右上角的“TOUCH”标志，可以切换敌我双方的信息 |
| ❽ | 点击触摸屏右下角的“TOUCH”标志，能在状态、招式、指令型技能、自动型技能、已发动的技能效果 5 页间切换 |

## 战场操作

| 按键 | 战场界面 |
|---|---|
| 滑杆 | 角色/光标移动 |
| C杆 | 镜头移动 |
| 十字键↑/↓ | 视角拉远/拉近 |
| 十字键←/→ | 视角左右调整 |
| A | 决定/攻击 |
| B | 取消/待机/（按住）敌方行动高速化 |
| X | 开启指令菜单 |
| Y | 开启宝箱/破坏障碍/救援同伴/切换援护单位/（按住）光标移动高速化 |
| Y+滑杆 | 单位原地转向 |
| L/R | 切换单位/攻击目标 |
| ZL/ZR | 切换援护单位 |
| START | 切换通常技和复数技/结束回合 |
| L+R+START | 重启游戏 |

注：更新 1.1 补丁后，在系统设定中可以将滑杆和十字键的功能互换，用后者无疑更适合控制光标及角色走位，而且能触发一个良性 BUG（后文“再动 BUG”中详述）。

## 能力说明

随着等级的提升，双人单位的招式、技能以及自动技能槽会逐渐解锁，升级后各项能力也会有相应的提高。单人单位不存在等级和能力数值的概念，招式和所有技能都是初期就已习得的，只是大部分自动技能需要花费 CP 习得后才能装备。




| 能力 | 解说 |
|---|---|
| XP | 我方共有，上限 150，展开特定行动时需要消耗，具体为：救援（100）、必杀技 / 复数技（100）、完全防御（50）、幻影取消（100） |
| EP | 敌方共有，类似我方 XP 和 SP 的混合体，上限 150，发动特定攻击时消耗，具体为：必杀技 / 复数技（100）、通常反击（10）、通常复数反击（30）、必杀技 / 复数技反击（100） |
| Lv | 等级，影响招式、技能和自动型技能槽的解锁 |
| HP | 体力，耗尽即陷入无法行动状态 |
| SP | 技力，我方特有，基础值 100，每回合开始时自动回复 30。除了发动指令型技能需要消耗外，还有反击（50）、防御（30） |
| BLOCK | 防御槽，敌方特有，在削减至 0 前都不会受到伤害 |
| GEAR/ACCESSORY | 当前装备的武装 / 饰品 |
| CP | 角色间相互独立，用于强化招式或习得自动型技能 |
| GOLD | 金钱，我方共有 / 击倒该敌人能获得的金钱 |
| EXP | 累积的总经验值 / 击倒该敌人能获得的经验值 |
| NEXT | 距离下次升级所需的经验值 |
| ATK | 攻击力，影响攻击敌人时造成的伤害 |
| DEF | 防御力，影响受到敌人攻击时的伤害 |
| TEC | 技术力，对攻击敌人造成的伤害有上升补正 |
| DEX | 敏捷度，对受到敌人攻击的伤害有下降补正 |
| RNG | 通常技攻击的射程范围 |
| M-RNG | 敌方特有，通常复数攻击的射程范围 |
| SP・RNG | 敌方特有，必杀技攻击的射程范围 |
| SP・M-RNG | 复数技攻击的射程范围 |
| MOVE | 移动力，表示可移动的最大格数 |

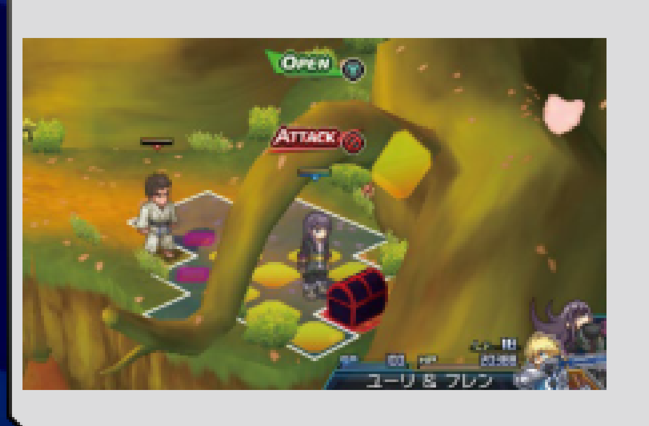
## 战场行动

**移动：**按 A 键选择我方角色后就可以控制其移动，蓝色表示移动范围，黄色表示攻击范围。注意 2 代在地图上追加了很多陷阱，既有附加异常状态或造成伤害的，也有一些回复效果的，这些陷阱对敌我双方通用。部分关卡甚至还有一定时间循环启动的机关，只对我方有负面效果，移动时一定要多加小心。

**开启 / 破坏：**当角色接近并面朝宝箱，就会出现“OPEN”的提示，按 Y 键即可开启；当角色接近并面朝可破坏的障碍物，就会出现“BREAK”的提示，按 Y 键即可破坏，有可能打出道具。开启宝箱或破坏障碍后角色仍可以继续行动，即使破坏障碍物后跳出敌人，也不会像前作那样强制终止我方行动。

**救援：**一旦同伴的 HP 降为 0，就会陷入无法行动的状态，用其他角色接近并面朝他，在 XP 高于 100 的前提下会出现“RESCUE”的提示，按 Y 键即可将同伴救起，默认为消耗 100 点 XP、HP 回复 50%。当角色拥有特定技能，救援所需的 XP 会有所减少，救援目标的 HP 回复量也能增多。

**攻击：**角色的攻击范围内有敌人时，可以用通常技或复数技展开攻击，具体在后文“战斗篇”的“攻击方式”中详述。




**待机：**除了攻击、救援会结束角色的行动外，移动后按 B 键再确认，也可以进入待机状态。

### 自由光标

光标在没有选定角色时可以自由移动，此时按住 Y 键能加快移动速度。当光标移动到战场上的特定位置会出现图标提示，具体解说参看下表。由于每个关卡中宝箱的外观都不尽相同，有些是以手提箱、水晶、亮光点等形态出现，在开战时建议先用自由光标纵览一下战场，并用十字键调整视角仔细观察，以免有宝箱遗漏。

| 图标 | 解说 |
|---|---|
| | 仅限飞行单位进入 |
| | 无法进入的区域 |
| | 可开启的宝箱 |
| | 可破坏的障碍物 |
| | 等待救援的同伴 |
| | 陷阱机关 / 不可互动的要素 |

### 面部朝向

除了前面介绍的开启、破坏、救援 3 项行动受到角色面部朝向的影响外，敌我双方在展开攻防时还有“朝向加成”的设定。从正面攻击，朝向加成图标为蓝色箭头，默认伤害 1.0 倍；从侧面攻击，朝向加成图标为黄色箭头，默认伤害 1.5 倍；从背面攻击，

朝向加成图标为红色箭头，默认伤害 2 倍。从侧面或背面发动进攻，触发失衡或气绝状态的几率也会有所提升。利用角色技能、装备特效等，还能让侧面、背面攻击的伤害加成进一步提升，此外也有“受到侧面 / 背面攻击加成无效”的技能效果。因此，在角色结束行动前，按住 Y 键再用滑杆调整朝向非常重要。

### 支配区域（ZOC）

全称“Zone Of Control”，许多战略角色扮演类游戏中都有类似的设定，通常敌我双方前后左右 1 格的范围就是其支配区域。如果想通过对方的 ZOC 范围，移动力消耗需要加倍（即走 1 格减 2），一旦两名敌人的ZOC范围相互重叠，则移动力消耗还要再追加，更加难以通过。活用 ZOC 可以在战场上形成防线，阻挡敌人前进，以保护后排的残血角色或特殊目标。技能中“ZOC 倍化”能让有效范围变成 2 格，“ZOC 无效”即移动力不会受到对方的 ZOC 影响。

### 再动 BUG

这是在更新 1.1 版补丁后出现的良性 BUG，目前官方尚未修复。首先玩家要在系统设定中把“マップ上でのカ－ソル＆ユニット操作”改成“十字ボタン”，即用十字键控制光标和角色移动，滑杆用于调整视角。原本当角色攻击过后就会结束行动，但调整成上述设定后，当战斗画面结束、切回战场画面后，当敌方头上正在出现伤害判定时，按住十字键我方角色仍可以继续移动。虽然不能用来躲避反击，但在一些需要赶路的关卡中，可以先击破敌人，再利用这个良性 BUG 继续移动加快进军速度，而且就算踩到地图上的陷阱也不会触发。但要注意，敌方的伤害判定过后角色的移动就会强制中断，一旦出现两名角色在同一格内待机的情况，就会导致其中一人无法移动。此时只要设法先移开一个人，再中断存档，重新读档后不能移动的角色就会恢复了。

### 技能发动

除了指令菜单中手动发动的指令型技能外，敌我双方还有自动型技能（オ－トスキル），装备后在战场上的特定时机满足特定条件就会发动。自动型技能的判定时机分为三种：①回合开始时；②行动结束后；③敌方攻击时。而特定条件则纷繁多样，诸如“HP 高于一定值”、“残余敌人在一定数量以上”等等，具体请参看文末的“角色资料”列表。相比 1 代，本作的一个最大改变是同类技能效果可以叠加，如提升经验值、攻击力的技能可以反复作用在一个人身上，以求效果达到最大化。不同能力的加成上限各有差异，具体参看右表。此外无论指令型还是自动型技能，效果在发动后也会持续一段时间，玩家在战斗中一定要多利用触摸屏确认敌我双方已发动的技能效果。

| 能力 | 加成上限 |
|---|---|
| 移动力 | +3 |
| 通常技射程 | +2 |
| 复数技射程 | +2 |
| 最大HP | +200% |
| 最大SP | +200% |
| ATK | +200% |
| DEF | +200% |
| TEC | +200% |
| DEX | +200% |
| 技能消耗的SP | -75% |
| 救援消耗的XP | -75% |
| 幻影取消消耗的XP | -30% |
| 获得的经验值 | +100% |
| 获得的金钱 | +100% |
| 获得的CP | +100% |
| 连击XP回复量 | +200% |
| 会心攻击伤害 | +100% |
| 对防御槽的伤害 | +200% |
| 防御崩坏伤害 | +200% |
| 防御崩坏获得的金钱 | +50% |
| 交错破坏伤害 | +200% |
| 交错破坏获得的金钱 | +50% |
| 留存奖励伤害 | +100% |
| 侧面攻击伤害 | +100% |
| 背面攻击伤害 | +100% |
| 异常状态几率 | +100% |
| 对飞行单位的伤害 | +100% |
| 受到飞行单位的伤害 | -50% |

## 指令菜单

在控制角色行动时，按 X 键能调出指令菜单，具体的项目如下。使用技能或道具都不会结束行动。

**技能（スキル）：**消耗 SP 发动已习得的指令型技能，选择技能时按 L/R 键同样可以切换角色。技能的作用对象以英文表示，分为自己（SELF）、同伴指定一人（OTHER）、同伴全员（OTHERS）、全员指定一人（ALLY）、全员（ALL）。“回复 XP”效果类的技能没有英文，因为 XP 是全员共通的。

**道具（アイテム）：**使用消耗型道具，按十字键←/→切换类别。道具的作用对象只有全员指定一人（ALLY）和全员（ALL）两类。同名道具在战场上最多只能带 15 个，整备界面会显示库存容量，上限则为 99 个。另外 HP 为 0 无法行动的角色居然可以使用道具自救。

**单位一览（ユニット一览）：**查看角色的状态，敌我双方按十字键←/→切换。

**胜利败北条件：**查看本关的胜利、败北条件，回合数以及残余敌人数量。注意部分关卡的胜败条件会随着流程发生改变，回合数超过 99 强制败北。




**跨界百科（クロスペディア）：**效果与整备界面的项目一致，不再重复叙述。

**系统设定（システム）：**效果与整备界面的项目一致，不再重复叙述。

**放弃战斗（リタイア）：**放弃战斗返回整备界面，战场中获得的经验和道具会全部重置，但是金钱和累积游戏时间则会保留。

**中断存档（途中セ－ブ）：**储存战场存档，在标题画面选择 Continue 读取中断存档后也不会消失。

**回合结束（タ－ンエンド）：**不论我方还有多少尚未行动的角色，直接结束本回合，效果与按 START 键一致。

## 敌方行动 & 应战

在敌方的行动回合，他们也会积极地使用消耗 EP 的指令来发动攻击，具体行动（EP 消耗量）为：必杀技 / 复数技（100）、通常反击（10）、通常复数反击（30）、必杀技 / 复数技反击（100）。仅有 BOSS 级敌人才会使用必杀技或复数技。

我方角色在受到攻击时，处于非气绝状态并拥有一定 SP 或 XP 的前提下，就可以选择应战行动。注意当敌方发动复数技时，我方无法采取任何行动，只能乖乖挨揍（仅少数装备有复数技无效的特性）。




**防御：**消耗 30 点 SP，受到的伤害减半，所有异常状态无效。

**反击：**消耗 50 点 SP，敌人必须处在我方的射程范围内才能选择，承受攻击后立刻对其展开反击。反击时敌人的防御槽为 0，但我方不会有援护角色参战（仅拥有特定技能的角色可以作为援护参与反击）。

**完全防御：**消耗 50 点 XP，不会受到任何伤害或异常状态，一般用于抵挡 BOSS 的必杀技攻击。

**不应战：**不采取任何行动，零消耗承受攻击，直接按 B 键也是这种效果。

## 战斗篇

爽快的战斗是本系列的一大魅力，玩家只需要手控操作角色的出招时机，就能轻松打出华丽的连招。攻击命中敌人就可以积蓄 XP 槽，XP 超过 100 后还能发动强大的必杀技。当攻击次数耗尽且敌方落地、成功击破敌人或主动按 START 键，战斗都会宣告结束。本作对战斗系统做出了大量调整，包括限制通常技攻击次数，调整交错命中的判定，引入留存奖励、交错破坏和幻影取消系统等要素。玩过初代的玩家一定要重新审视战斗系统才能顺利攻关。

## 战斗操作

| 按键 | 战斗界面 |
|---|---|
| 滑杆 / 十字键 +A | 通常技攻击 |
| A | 通常技攻击 |
| B | 幻影取消 / 跳过必杀技或复数技的演出动画 |
| X | — |
| Y | 必杀技 |
| L | 单人攻击 |
| R | 援护攻击 |
| START | 结束战斗 |
| L+R+START | 重启游戏 |

## 战斗界面




| | |
|---|---|
| 1 | 敌方特性 |
| 2 | 援护单位 |
| 3 | 单人单位 |
| 4 | 连击数与伤害值 |
| 5 | 敌方防御槽 |
| 6 | 敌方 HP |
| 7 | 我方可用招式 |
| 8 | 我方 XP |
| 9 | 剩余攻击次数 |
| 10 | 角色的等级、HP、SP |
| 11 | 已习得的招式（不可用的字体会变暗） |




## 攻击方式

### 通常技

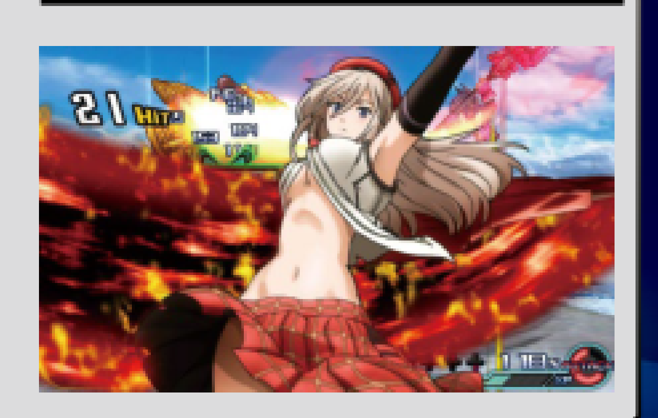
在战场界面选择好目标并按 A 键展开攻击，进入战斗界面后，以 A 键配合滑杆 / 十字键的不同方向，能使出各异的招式。随着等级的提升，双人单位最多习得 5 种通常技。无论玩家主动攻击还是反击，在一次战斗中最多只能使出 3 次通常技。即使把不同的招式都用一次，也不像前作那样会额外增加一次攻击机会了。

### 援护技

当发动通常攻击的角色周围一圈（8 格）范围内有其他我方角色，进入战斗界面时就能按 L 键让同伴展开援护攻击，发动后会出现特写画面。援护技在一次战斗中只能使用 1 次。

### 单人技

当双人单位与单人单位组队后，进入战斗界面时就能按 R 键让单人单位发动攻击，发动后和收招前会出现两次特写画面。单人技在一次战斗中只能使用 1 次。

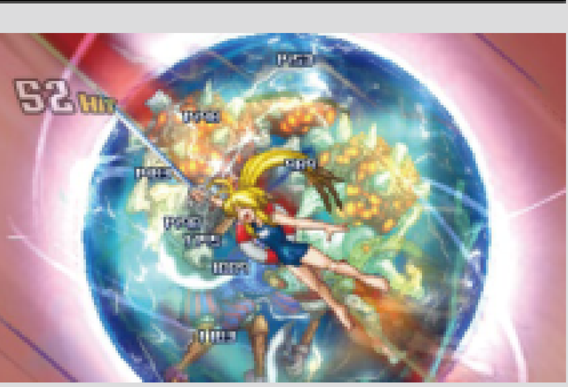



### 必杀技

消耗 100 点 XP 按 Y 键即可发动，以华丽的必杀演出对敌人予以痛击。必杀技不包括在通常技的攻击次数内，但是收招后强制结束战斗，因此一般在通常技、援护技、单人技都用过后，再发动必杀收尾。

### 复数技

在战场界面按 START 键切换到复数技，再按 A 键选择多个目标后耗 100 点 XP 发动。不同角色复数技的攻击目标数量不等，但攻击范围内至少要锁定到 2 名敌人才能顺利发动。




### 招式效果 & 异常状态

无论通常技、援护技、单人技、必杀技、复数技，招式名称的右侧都会依次显示威力、特殊效果和出招按键。招式威力按照 S、A、B、C 逐级递减，不过可以通过整备界面的强化功能在一定程度上弥补，而招式的异常状态发动率、会心伤害率、连击 XP 回复率 3 项性能只能在强化界面查看。特殊效果的图标解说请参看下表。在战斗中并不是一味地追求高威力就能克敌制胜，玩家需要针对战局选择合适的招式，快速积攒 XP 或是用异常状态限制敌人也是取胜的关键。




| 图标 | 名称 | 解说 |
|---|---|---|
| | 破防 | 对防御槽的伤害较大 |
| | 失衡 | 受到攻击后无法展开反击，战斗结束后自动解除 |
| | 气绝 | 陷入气绝状态，无法展开一切行动，防御槽无效，受到攻击皆为会心，3 个回合或被攻击一次后解除 |
| | 中毒 | 陷入中毒状态，行动结束后受到最大 HP20% 的伤害，3 个回合过后自动解除 |
| | 封印 | 陷入封印状态，无法使用指令型技能和复数技，3 个回合过后自动解除（敌方招式特有） |

## 进阶技巧

### 留存奖励（チャ－ジボ－ナス）

2 代新增的系统，前一场战斗中没有使用过的招式，在下一场战斗开始时会以发亮的状态表示。使用发亮的招式能获得以下奖励效果：①连击时 XP 回复量上升；②会心攻击时伤害率上升；③通常技的伤害量上升。因此针对招式的特性配合留存奖励效果，能进一步提升 XP 回复或伤害输出。




### 防御崩坏（ブロッククラッシュ）

敌人独有防御槽的设定，在该槽削减至 0 前都不会受到伤害或被击飞。一旦用连续攻击将防御槽清空，就会触发防御崩坏，这一下破防攻击的威力提升（伤害数值以黄字显示，但并不算会心攻击）。敌人被打浮空后，防御槽会徐徐回复，回复到一定值并落地，在战斗时就又能展开防御护壁了。针对中后期敌方防御槽较长的特点，利用有“防御槽无效”效果的技能或“破防”特效的招式优先发起进攻，尽快破防才不会浪费招式的火力输出。此外，必杀技、复数技也有无视防御槽的特性。

### 浮空连击（空中コンボ）

用各种招式把敌人连续打浮空，连击数会不断地增长，即使 HP 降为 0 也可以继续“鞭尸”增加连击数。一旦对方落地，连击数就会重置。敌人特有重量的概念，在连招的过程



| 图标 | 解说 |
|---|---|
| | 轻 |
| | 重 |
| | 超重 |
| | 飞行 |

中，不同重量的敌人吹飞高度和下落速度都有很明显的区别，需要玩家在实战中逐渐摸索适应。重量图标参看上页表格，普通重量的敌人没有图标。翅膀表示敌人有“飞行”的能力，可以飞过步行单位无法通过的场景。游戏中有部分装备对飞行系敌人有伤害加成。

**会心攻击（クリティカルヒット）**

在敌人即将落地的瞬间攻击命中，能触发会心攻击，除了出现“Critical”的字样外，伤害数值会大幅提升且全部变成黄字显示。会心攻击是对强敌造成巨大伤害的有效手段，但对于玩家的操作要求较高。如果对方在战斗中被打入“气绝”状态，接下来所有的攻击都会是会心伤害，因此合理利用异常状态也能够达到同样的目的。

**交错命中（クロスヒット）**

2代对交错命中做出了大幅调整，通常情况下只有双人单位和单人单位的攻击同时命中敌人，才能触发交错命中。敌人的位置会在一定时间内被固定住，任凭玩家攻击，这种状态下XP的回复量也会大幅提升。当绿色的“×”号逐渐缩小直至消失后，敌人就会解除锁定状态，此后需要再次同时攻击命中，才能再度触发交错命中，这点与1代的区别较大。在技能效果的辅助下，部分角色发动援护攻击也能触发交错命中。



**交错破坏（クロスブレイク）**

2代新增的系统，在交错命中的状态下，以横向或纵向的强力吹飞攻击命中敌人，会直接解除锁定状态将对方打飞出去。主动解除交错命中固然是牺牲了回复XP的大好时机，但触发交错破坏时的伤害也会大幅提升。玩家可以根据战况选择是否使用带有吹飞效果的招式。



**幻影取消（ミラージュキャンセル）**

2代新增的系统，在通常技攻击的过程中按B键，消耗100点XP发动。发动幻影取消后我方角色立刻回到初始位置，同时通常技的攻击次数回复1次，战斗背景变成黑白色，敌人则会进入慢镜头状态。敌人的下落速度减缓后，方便玩家打出会心攻击。如果在招式的特定时机发动幻影取消，还能让XP回复50点（发动时先消耗100，角色归位后再回复50），这需要玩家在练习模式多多尝试摸索每一招的对应时机。

由于XP消耗量巨大，幻影取消在前中期的实用性并不大，中后期当玩家逐渐熟悉了招式的取消时机，并通过装备和技能效果减轻XP消耗后，才会稍微体现出此系统的价值。一周目时幻影取消在一次战斗中只能使用1次，二周目会取消次数限制。



## 战后结算




1 双人单位等级
2 双人单位获得的经验值和CP，CP为经验值的20%
3 单人单位获得的CP，CP为经验值的30%
4 援护单位获得的CP，CP为经验值的10%
5 特殊击倒奖励
6 最大连击数奖励
7 会心攻击次数奖励
8 掉落金钱
9 掉落道具

战斗结束后能够得到经验值和CP，金钱和道具惟有击倒敌人时才能获得。根据玩家的表现，结算时还有三项不同的加成，具体如下。

特殊击倒奖励：以必杀技击倒敌人，显示“SP・ATTACK FINISH”，我方角色的SP能回复100点。以复数技击倒敌人，显示“SP・M-ATTACK FINISH”，每击破1个目标SP回复30点。

最大连击数奖励：攻击中连击数每达到10HIT，金钱追加10%，即10HIT以上GOLD+10%，20HIT以上GOLD+20%，以此类推。

会心攻击次数奖励：每触发1次会心攻击，经验值追加10%。注意，招式的第一下攻击命中敌人时触发会心，后面的伤害数值再多都只算1次，直到下一次再出招。另外，对气绝状态的敌人虽然打出的也是黄字伤害，但是否累计到会心奖励，仍旧要看招式命中时的判定。

# 流程关卡攻略

## 序章1 特务机关・森罗

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 零儿&小牟无法行动 |

跟前作一样，开篇的5个序章是教学关卡，让玩家熟悉一下游戏的基本系统与操作，本身并没有什么难度。第1个敌人不会行动，按照教程绕到背后攻击击破即可。接下来出现的第2个敌人会发起攻击，直接选择反击击破。接下来按照教程顺序逐一击破增援的第3、第4个敌人就过关了。本关要注意的新系统是“攻击侧面与背面增加伤害”，以及一次战斗中未使用的招式，在下次战斗中就会提升XP回复量和伤害的“留存奖励”。特别是“留存奖励”对于攻略BOSS是非常关键的，建议平时就养成用低威力单一招式收小兵，高威力单一招式打BOSS的习惯。（这个习惯跟前作的“一次战斗中使用当前习得的全部招式攻击后会获得额外攻击1次的奖励”的设定正好相反，该设定在本作中已经删除，需要玩过前作的玩家更改习惯。）



## 序章2 君、死にたもうことなかれ

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |

大神一秒换装重现《樱大战》的经典援护系统，然而被打至行动不能，于是本关一开始的教程就是如何救人。操控樱&杰米妮邻接大神后按下Y键，消耗100XP槽，回复对象50%的血量。接下来按照教程，驱使援护攻击击破画面上的4个敌人即可。注意援护攻击和自身招式同时命中也不再具有交错命中的效果，找不到援护攻击的节奏的话，不必强求一起攻击。







## 序章3 Shinobi

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |

忍者组成员大集合（混入了一个奇怪的家伙）。本关的要点是练习双人组合与单人单位的同时攻击所形成的“交错命中”，不过本作中交错命中会被强力的攻击所破坏掉，发动交错命中时选择的攻击方式也非常重要，例如本关中飞龙＆秀真的组合使用 A 来打交错命中会比较重视 XP 蓄积，←＋A 则吹飞重视伤害，而结城晶＆影丸组合不管用哪招都会吹飞。

## 序章4 Welcome to The World.

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒葬炎のカイト→敌方全灭 |
| 败北条件 | カイト＆ハセヲ无法行动→我方全灭 |
| 宝箱道具 | 圣酒ハオマ、神酒ネクタル |

障碍物破坏系统从本关开始出现，面对特定障碍物可以按 Y 键破坏（光标移上去会变成拳头），并且不会消耗行动次数，里面可能藏有道具。（藏有道具的可破坏场景障碍物笔者会在关卡情报中列出来。）面对宝箱按下 Y 键则可以将其打开。而场上出现的陷阱要素，光标移上去会变成感叹号，区分不出陷阱和怪物的时候可以这样判断（笑）。陷阱中看起来就很糟糕的那种肯定是负面效果，而看上去比较顺眼、闪着柔和光辉的就是正面效果。例如本关上方的蓝色光柱是回复 XP，桥上的绿色光辉为回复 HP，蓝色光辉为回复 SP。

第 1 回合建议玩家向左方后撤，因为第 2 回合开始场上会出现大量敌方援军，不过我方援军杰法＆瓦修、琳贝尔、亚莉莎也会同时赶到，胜利条件也随之变更。左下方的强敌**グボロ・グボロ**和 BOSS 葬炎**のカイト**均持有捕捉 2 ～ 4 人的通常复数攻击，同时葬炎**のカイト**还免疫“毒”、“气绝”和“失衡”的异常状态。攻击它们的时候，要注意周围同伴整体的 HP 情况。葬炎**のカイト**只会在我方角色邻接它之后才开始行动，可以利用这一点，做完回复后再开始攻击。

## 序章5 炎の纹章

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | ユーリ＆フレン无法行动→我方全灭 |
| 场景破坏 | ミラクルグミ（地图右侧的金色光芒）、アップルグミ ×2、オレンジグミ（场上的三个木桶） |

本关是最后一关序章关卡，玩家除了要在这里重温同时攻击多个敌人的“复数技”（本文中“复数技”一词均指可以捕捉多人的必杀技攻击），还要学习本作的新增系统“幻影取消”。目前幻影取消需要消耗 100 的 XP，因此实用度完全比不上必杀技，暂时无视就好。地图上闪亮的蓝色光球触碰后回复全部 XP，可以善加利用。第 2 回合敌人行动开始时，BOSS **カムーズ**出现，但我方增援库洛姆＆露琪娜也同时出现在右上方。瓦尔基里的技能“药の术”能够消耗 10 点 SP 给任意角色回复 20% 的 HP，可以说相当实惠，危险的时候就不要犹豫地使用吧。

## 第1章 锁の街のアリス

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | クリス＆ジル无法行动→我方全灭 |
| BOSS 掉落 | 苏生の秘药（沙夜）、スタミナンロイヤル（シース） |

序章在各个视点转了一圈后，正式进入主线流程第 1 关，操纵角色为 BSAA 的克里斯＆吉尔。他们的技能“**ジェネシス**”可以给我方任意单位提升战斗后获得的经验值（当然零儿组的技能“仙狐趣味・**おねだりの型**”也可以给自己附加经验值提升），在击倒 BOSS 前记得加一个。

第 2 回合敌人增援，BOSS 沙夜和シース登场，我方援军也迎来了零儿＆小牟。沙夜带有“毒”无效和毒反击能力，而シース则是“气绝”和“失衡”无效。这两个 BOSS 任意击倒一个，另一个就会撤退。鉴于“苏生の秘药”比较实用，建议玩家击倒沙夜。

战斗结束后，定制界面开放“商店（**ショップ**）”、“定制（**カスタマイズ**）”、“训练（**トレーニング**）”和“DLC（**追加コンテンツ**）”选项。如果玩家勤于收集的话，回复类道具应该是不缺的，可以把钱花在装备的购买上，强化角色自身的战力。

## 第2章 その男、龙が如く

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 宝箱道具 | バイタルスターS、パイングミ、ローズジスト、紫黑树の木刀、サラシ |

本关在开始时，如龙组与铁拳王三岛平八加入队伍，在开战前有一次进入定制界面的机会，如果有多余的装备可以给如龙组换上。本关的宝箱数量较多，初期位置附近有三个（有一个需要调整一下视角才能看到），逆转组逃走的下水道旁边有两个，建议留下一个杂兵之后全部回收再过关。第 2 回合敌人会增援一批实力较强的援军，建议优先解决。从配置上来看如龙组势必要解决大量敌人，可以多用克里斯＆吉尔的技能“**ジェネシス**”来给他们提升经验。

战斗结束后，定制界面的菜单中开放“招式强化（技强化）”与“技能设定（**スキル设定**）”，招式强化建议优先提升威力高的招式。另外三岛平八的技能设定中有“铁拳”，能够直接破防，一定要装备上。

## 第3章 一家团栾、そして逆转

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 场景破坏 | スタミナン X（左下角红色障碍物）、イチゴキャンディ（左下角紫色障碍物） |

本关开始时，三岛平八加入风间仁＆三岛一八的铁拳组，这也是笔者的推荐组合，建议以后也不要更改。装备技能“铁拳”的三岛平八可以无视敌人的防御槽直接造成防御崩坏，而铁拳组只需要不断用←＋A 或 A 来抓吹飞后的落地会心攻击就能完成高伤连招。左下角的



红色和紫色障碍物是可破坏场景要素，会获得道具，一定不要忘记拿取。不过旁边的紫色池子踏入会损血，移动时不要手滑了。

第 2 回合开始时，恶魔战士组和逆转组（说是组，其实视为单人单位）加入，不要忘记给他们装备道具和技能。恶魔战士组可以主力强化←＋A，能与成步堂的援护打出不错的伤害。另外逆转组的技能“**异议あり！**”能够赋予我方任何单位一回合内持续的破防效果（包括他们在作为援护攻击出现时），可以好好利用。

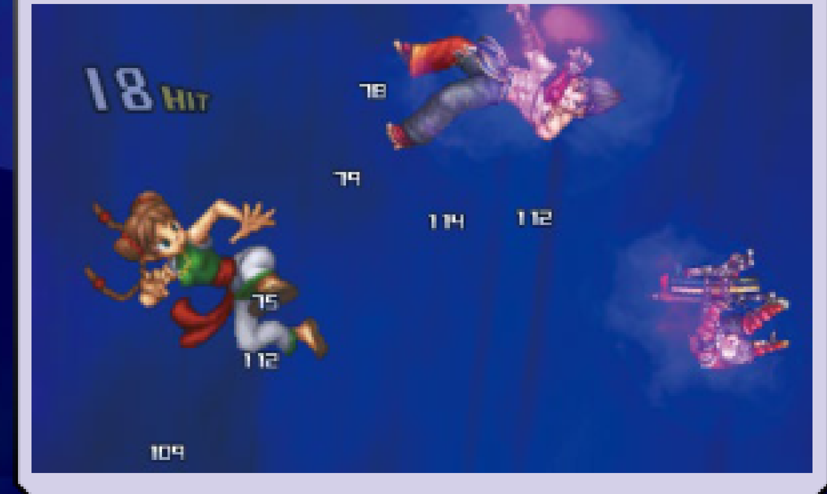
另外从本关开始，BOSS 级别角色会消耗下屏幕的 EP 值发动必杀技，看到 EP 超过 100 的时候，建议选择“完全防御”来应对。本关 BOSS“小红帽”**バレッタ**拥有复数技，建议找人单独上去用“完全防御”骗掉。

## 第4章 太阳が呼んでいる

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 宝箱道具 | 变な红茶、イチゴキャンディ、奇妙な珈琲 |
| BOSS 掉落 | 绿のチャイナ服（东风）、ジェイドシスト（黑钢 α）、アツアツの陨石（パイロン） |

本关开始时，飞龙＆秀真与凪津组成的忍者小分队加入，还有亚蒂老师也入队，赶紧给他们整备一下。其中推荐飞龙＆秀真重点强化←＋A，和凪津一起组队。忍者组的移动力有 6，凪津还有自动型技能“宿驱”增加射程，建议重点培养。亚蒂老师优先花费 1000CP 习得自动型技能“召唤兽・**ナックルキティ**”，能在回合开始 XP 超过 100 时绝对崩防，让她跟零儿＆小牟在一起吧。另外老师的技能“召唤兽・圣母**プラーマ**”是全体回复的神技，建议多多利用。

本关没有敌军增援，不过要面对三个 BOSS。东风的自动型技能为“气绝”无效，持有复数技；**パイロン**的自动型技能为“毒”和“失衡”无效，反击时自带“封印”，且复数技带有“封印”效果；黑钢没有必杀技，但是“毒”无效，且有背后、侧面攻击加强伤害的自动型技能。建议玩家先向比较好对付的东风＋黑钢 α 所在的右侧进军，最后再来收拾**パイロン**。另外本关有一个宝箱在地图右侧柱子背后，注意不要漏掉。



## 第5章 凤凰の镜

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 春丽＆シャオユウ无法行动→我方全灭 |
| 宝箱道具 | アップルグミ、スタミナンX、オレンジグミ、回复锭 |
| BOSS 掉落 | 黑のバニ－ス－ツ（シ－ス）、风水エンジン・试作型（ハン・ジュリ） |

本关春丽＆晓雨的女性格斗家组与芭月凉会加入队伍。凉的技能“铠通”能为自己所在的双人单位附加两回合内破防效果，作为援护攻击效果一流，可以多多利用。春丽＆晓雨拥有复数技，可以用来高效清理杂兵。第2回合开始时，敌方的沙夜、毒牛头、毒马头和ベガ会撤退，所以实际要面对的BOSS只有ジュリ和シ－ス两人。シ－ス的自动型技能与之前相同，而ジュリ除了持有复数技外，并没有太值得一提的部分，所以不用太担心。接下来我方增援也赶到，记得整备一下新入队成员的技能和装备，建议让凉习得自动型技能“爱すべき友を持って”，能加大交错命中的拘束时间，始动攻击后立刻配合春丽＆晓雨的A，接下来用←+A抓会心，能够打出不错的伤害和XP回复值。（当然因为凉本身招式不好搭配，还是更推荐不打连击，让凉攻击结束后再让双人单位来抓会心攻击。）春丽＆晓雨本身还推荐适当强化复数技。

## 第6章 名を冠する者たち

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | KOS-MOS＆フィオルン无法行动→我方全灭 |
| 宝箱道具 | ロ－ズジスト、ロ－ズジストDX、ロ－ズジスト |
| BOSS 掉落 | 毒のツメ（黑いフェイス）、黑の机密下着（T-elos） |

本关是老朋友KOS-MOS和来自《异度之刃》的菲奥伦会组成异度组加入，她们的推荐单人组合是下一关加入的名将队长，现在先将就一下。当她们初次行动结束的同时我方增援赶到，此时可以强化一下她们。击破两个敌人之后，增援的敌军会在版面左上和右下出现，其中右下的BOSS黑いフェイス比较强力，建议先让主力集体往上走，击破T-elos后再来集中火力对付它，下方留1～2个强力的角色拖住就行了（建议选择能打出“气绝”状态的零儿组）。T-elos持有复数技，且免疫背击伤害加成和“毒”异常状态；黑いフェイス同样持有复数技，免疫“失衡”状态且持有增加侧击伤害100%的自动型技能，对付它的时候一定要相当小心走位，否则容易被复数技攻击侧面打至半残。如龙组的技能“工事用ヘルメット”对付它有奇效。




## 第7章 クライム・ジャングル

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 穿过能量环，寻找龙龟一号→敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 宝箱道具 | ミックスグミ（区域1）、回复锭改（区域2）、オレンジグミ（区域3）、スタミナンロイヤル（区域3） |
| BOSS 掉落 | 简易テント（ソロ）、VAVAのシ－ルド（VAVA MK-Ⅱ） |

本关是比较特殊的渐进型关卡，共分3个区域，玩家需要邻接上方的能量环来开启下一个区域，不断前进直至最终区域，然后胜利条件就会发生变化。而本关也是场景机关要素非常丰富的关卡：区域1和2里，漂浮在场上的黄色球体是会对玩家角色造成总体力20%伤害的一次性固定陷阱，一定不能踏入其周围一圈之中。（当然玩家也可以反其道而行之，故意踩踏消耗掉陷阱给同伴提供移动空间，然后再进行回复。）区域3需要玩家按Y键触发场景中黄色的机关，让附近的土红色球体滚动至紫色方块处，形成道路来前进。当然球体滚动时是有攻击判定的，需要注意自己角色的站位。斜坡上不断滚动的球体也有伤害，注意不要在斜坡上停留。另外收集宝箱道具的时候要注意，本关的宝箱是看起来像火箭背包一样的灰色物体。

名将队长会在区域2作为单人单位加入，强烈建议让他习得自动型技能“正义を贯く心”，降低使用技能的SP消耗（每回合开始时慢慢降低，最终降低至原本的50%），光是自己的回血技能“天井”就能受到极大恩惠。如果将他与异度组放在一起，原本70消耗的加速技能会降低至35，弥补了异度组移动太慢的短板，而且异度组的←+A和A这两招都能与队长的单人技形成良好的配合。另外双人单位X＆ZERO会在区域3加入队伍，建议此时将成步堂换到他们组里，X＆ZERO的A跟成步堂的攻击有很好的连携性。

区域2会出现三个小BOSS，不会必杀技，除了血厚一点并没有什么特点。区域3的ソロ也没有必杀技，虽然有个“毒”无效的自动型技能，但也不成气候。最后的VAVA MK-Ⅱ也是“毒”无效，且拥有复数技，不过也不难对付，让谁上去打“气绝”之后就随便推了。




## 第8章 踊りで胜负！

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | カイト＆ハセヲ无法行动→我方全灭 |
| 宝箱道具 | 圣酒ハオマ、究极おたま、大剑・大百足 |
| BOSS 掉落 | イエロ－サブモロン（ココ☆タピオカ）、踊り团ス－ツ（シャド－）、楚良の双剑（スケイス） |

本关初期的操作角色是.hack//组的凯特＆芭蕉，记得其技能“リブス”是相当方便的单体回复手段。此时虽然可以破坏障碍物直接冲上去打，但我方大部队即刻便会增援，不妨等到强化自身装备和招式后再上，因此建议前两个回合还是先回收左侧的宝箱。第3回合开始时，我方大部队从下方大圣堂入口处增援，战斗胜利条件也随之变更。此时建议所有成员立刻往左侧配置井前进，因为在第3回合结束时，敌方BOSSシャド－会带着大量援军从大圣堂左侧增援，大圣堂入口则由另一个BOSS**ココ☆タピオカ**单人把守。同时乌拉拉也正式入队，她的技能“突击**インタビュ－**”是回复他人SP的神技，另外建议让她装备初期自动型技能“踊り**エネルギ－充填**”，然后放入.hack//组来提升伤害，配合他们的→+A非常合拍。事先有配置好位置的话，直接先解决シャド－，再解决**ココ☆タピオカ**，然后慢慢推进上去就行了。

シャド－虽然有复数技，攻击附加“气绝”，不过自身没有任何异常状态免疫，血量也不多，适合速杀。**ココ☆タピオカ**持有复数技，所有攻击带“封印”效果，且自身免疫所有异常状态，建议攻略它的时候，恶魔战士组可以稍缓行动，利用技能“投げキッス”来解救陷入封印状态的同伴。另外忍者组的技能“忍术・雷阵”也能无视异常状态进行攻击。最上方的**スケイス**同样免疫全部异常状态，通常攻击也附带“封印”，同样建议让恶魔战士组延迟行动。

## 第9章 心の中にある幻影

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 场景破坏 | 油扬げパフェ ×3（中央的3个花盆）、圣酒ハオマ ×2（左上角的2个木桶） |
| BOSS 掉落 | 毒牛头の仮面（毒牛头）、毒马头の仮面（毒马头）、骨付き原始肉（ウスタナク）、黑のビスチェ（沙夜） |

里昂虽然出现在关卡中，不过要等到第2回合才会加入，将他放置到克里斯和吉尔所在的生化组吧。自动型技能建议习得“ラストシュ－ティング”，提升交错破坏的伤害，对于A攻击吹飞的生化组来说比较合适。敌人也会在第2回合于讲坛上增援4个BOSS，其中毒牛头、毒马头和沙夜均持有“毒”无效，且沙夜还持有“毒”反击，三人还都有复数技。**ウスタナク**虽然没有必杀技，但也有“毒”和“气绝”无效，最讨厌的是它的复数反击技有“封印”附加，抱团作战时一定要注意。



## 第10章 コ-ド・ホルダ-

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 宝箱道具 | スタミナンロイヤル、天狗うちわ |
| 场景破坏 | 油揚げパフェ（我方最左侧出击位背后通道里的花盆） |
| BOSS 掉落 | チョコレ－ト（东风）、エリキシル锭 S（黑钢 α）、なりきりデュラルセット（V–デュラル）、シャドル－の军帽（ベガ） |

本关为大部队兵分两路的其中一侧，并不能让所有角色出击，而且因为强制分队，单人单位与双人单位还被拆散，一定要在开战前重新组合一下。我方出击位置右侧的小白箱子（调整视角可以看到）和左侧的集装箱是本关的宝箱，不要看漏了。

击破两个敌人后，敌人会出现一批增援。第 3 回合开始时，敌我双方都会出现增援。本关要面对东风、黑钢 α、V- デュラル和ベガ四个 BOSS，我方则迎来结城晶 & 影丸，以及单人单位英格丽德。英格丽德建议暂时与恶魔战士组搭配，与他们的← +A 配合打打 XP。BOSS 集团除了黑钢 α 以外全员持有复数技，而黑钢 α 有侧击和背击加攻的自动型技能，应当优先处理掉，幸好它会主动冲上来找麻烦，守株待兔即可。负责引诱的单位突入敌阵之前，最好加上如龙组的“工事用ヘルメット”来防止多余的伤害。队长的回复技能在本关非常重要，他所在的队伍尽量最后再行动。

## 第11章 死斗への镇魂歌

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 我方第 10 回合结束前，用 Y 键解除所有的ラクシン爆弹→敌方全灭 |
| 败北条件 | 未解除全部爆弹→我方全灭 |
| 宝箱道具 | スパイ用スラックス、スパイ用ジャケット |
| BOSS 掉落 | スタミナンロイヤル（バレッタ）、青いグロ－ブ（ブレイク）、追迹者のコ－ト（追迹者 ネメシス –T 型） |

本关的目标是在 10 回合内解除场景内全部 6 个炸弹。1 楼有 4 个，2 楼有 2 个，邻接之后按 Y 键即可解除（跟破坏障碍物一样不会消耗行动权）。阿克塞尔会在关卡开始时加入我方，建议让他先习得“気のチャ－ジ”提升组合双人单位的输出能力。另外他的技能“怒りの铁拳”能够提升 100% 的攻击力，但是得消耗 150SP，想要运用的话，需要事先准备一下提升 SP 的装备。（本关结束后合流，建议暂时放到 VR 战士组去，与结城晶他们的← +A 配合得不错。）

位于 2 楼的 BOSS ブレイク持有复数技和“毒”无效，但并没有太难缠，装备跟上的话，完全可以让异度组上去单挑他（吃“气绝”也是一大原因）。解除 3 个炸弹之后，增援而来的两个 BOSS——“小红帽”バレッタ和追迹者（ネメシス –T 型）会带着一堆丧尸出现在场景入口处，两人都持有复数技，且追迹者免疫全部异常状态，HP 也很高，需要主力集结来对付。本关建议让最弱的单位负责解除 2 楼右上角的炸弹，异度组去单挑 2 楼的ブレイク，剩下的单位留在 1 楼对付敌人的援军。注意这帮丧尸的通常攻击带有“失衡”状态，有时候还是选择防御比较稳。

## 第12章 親と、兄弟と

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 宝箱道具 | 小さな纹章の盾、苏生の秘药、ミックスグミ BOSS 掉落 |
| BOSS 掉落 | 幻影剑（ネロ アンジエロ）、白いヘアバンド（アンノウン）、メロンキャンディ（沙夜） |

从本关开始，同伴数量超过了强制出击数，在出击之前允许玩家有选择性地更换部分角色。

本关队伍要被分成上下两层作战。上层的桥上左右各有一个宝箱，可以让上层出击的角色从两侧路线去拿。第 1 回合结束时敌人会出现增援，BOSS ネロ（吃所有异常状态）在下层，アンノウン（免疫“毒”，反击附加“封印”）在上层左上角，沙夜（免疫“毒”，反击附加“毒”）在上层右上角，可以一开始就调整主力部队，之后各自前去歼灭。（左上角是难点，地形太小容易遭到复数技反击，小兵也比较耐打，请派重兵。）但丁 & 维吉尔的鬼泣组会在第 1 回合初期敌人全部行动之后入队，不过本关内无法给他们整备装备，将就一下打吧。

## 第13章 ワルキュ-レの再临

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 我方第 8 回合结束前，用 Y 键破坏障碍物，找到声音的来源→敌方全灭 |
| 败北条件 | 未能找到声音来源→我方全灭 |
| 宝箱道具 | スタミナン X、変な红茶、ス－パ－マント、奇妙な珈琲 |
| BOSS 掉落 | リンゴ型爆弹（シ－ス）、地狱のエレキギタ－（ザベル＝ザロック）、苏生の秘药（パイロン） |

出击之前，记得先将鬼泣组的装备和技能强化一下，然后强烈建议把阿克塞尔放进他们组，在 A 命中后但丁起跳到高点变身的瞬间唤出，然后用 A 捞会心，伤害相当不错。

本关类似于第 11 话的限时关卡，首先要想办法找到需要救助的声音的来源。破坏错误的障碍物并没有道具，而且其中还会出现敌人的增援，所以不用多费工夫，直接大部队奔向左侧的正确位置吧（如下图）。破坏这个障碍物后，我们及时救出了险些被同化的……BOSS・ザベル（汗）。

救出ザベル后，他作为 BOSS 挡在我们面前，另外第 4 话出现的パイロン也会作为 BOSS 登场，地图左侧瞬间化为凶险的主战场。ザベル持有“毒”无效和“毒”反击的自动型技能，パイロン则是免疫“毒”和“失衡”，并且附带“封印”反击，两人均有复数技，注意应对。

击破一定数量的敌人，或是将ザベル的体力扣减 2/3 后，战场右侧会再次出现一波敌人的援军，而シ－ス也会作为 BOSS 正式参战。不过此时女武神瓦尔基里也出现在此地并加入




我方，建议习得她的自动型技能“福音の杖”来降低 SP 消耗，然后暂时放进恶魔战士组，跟他们的← +A 配合（恶魔战士组解除异常状态的技能搭配瓦尔基里的降低 SP 消耗来使用也非常方便）。シ－ス依然是免疫“气绝”和“失衡”且持有复数技，注意应对的话没什么难度。

## 第14章 运命の共振

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破バグ・クイ－ン α，解除拦住道路的能量射线→敌方全灭 |
| 败北条件 | ゼファ－ & ヴァシュロン无法行动→我方全灭 |
| 宝箱道具 | 万能ソ－ダ、オレンジグミ、チョコレ－ト、大剑・鬼刃车 |
| BOSS 掉落 | デビルスタ－（ソロ）、ジエイドジスト（T–elos）、ロ－ズジスト DX（VAVA MK– Ⅱ & ブラウンベア） |

本关开始只能操控杰法 & 瓦修，以及单人单位琳贝尔的永恒组，推荐连段为↓ +A 或者 A 都和 R 同时按，之后一直连打刚才的招式。击破特定的杂兵バグ・クイ－ン α 后，敌我双方的增援都会赶到。记得强化一下永恒组的技能，建议琳贝尔习得“チャ－ジ・キャンセル”来封印敌人的反击。接下来每当累积一定的杀敌数，就会连续触发敌人的增援：第二波增援由 BOSS ソロ带领出现在地图右侧，ソロ没有必杀技，比较好对付；第三波增援由 BOSS T–elos 带领出现在地图左侧，跟第 6 话时一样持有复数技，且免疫背击伤害加成和“毒”异常状态；第四波增援也是最后一波增援，BOSS 是 VAVA MK– Ⅱ，不过这次它是以搭乘ブラウンベア的形态出现在右下角。该形态下的 VAVA 虽然免疫全部异常状态，不过没有必杀技，可以放心打。初次将其击破后，VAVA 会以单体形态再次出现，这次跟之前一样只有“毒”无效且拥有复数技，应对方式相比以前也不会发生变化。

## 第15章 星の剑斗士

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 宝箱道具 | 苏生の秘药、エリキシル锭改、イチゴキャンディ、复活の神药、极上万能ソ－ダ |
| BOSS 掉落 | 结界（お宝カイコ）、プラズマガン（ブラック・ハヤト）、スタミナンロイヤル（スケイス） |

初期出现在场上的葬炎のカイト会在第 2 回合撤退，实际上本关的敌人并不是它。我方在进军的时候，注意留下一点点主力在初期位置不要行动。击破两个敌人后，敌人会出现第一波增援，BOSS スケイス出现在上方。再次击破两个敌人后，BOSS ブラック・ハヤト带领第二波增援，出现在我方的出击位置，不过新的同伴琼也会在此时加入，她与如龙组的 A 或← +A 可以形成很好的配合。建议先让琼习得“プラズマストライク”，增加会心攻击的伤害。注意第二波增援中出现的杂兵お宝カイコ会在经过 3 回合后逃走，一定要尽快加上破防技能后解决掉，以获取其身上的道具。

スケイス跟以前一样免疫全异常状态。ブラック・ハヤト没有任何异常状态相关的自动型技能和攻击效果，但是其复数技伤害比较高，还是要小心。当然总体来说这一关没什么难度，

先解决后面增援的ブラック・ハヤト，再集中火力对付スケイス就行了。注意别忘了拿去讲坛上的两个宝箱。另外本关结束后，单人单位的自动型技能槽全部增加 1 格，记得去强化。

## 第16章 追击！特殊部队ブラッド

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 在ステハニ－到达终点前取回イグニッション・キー－→敌方全灭 |
| 败北条件 | 任意 1 只ステハニ－到达终点→我方全灭 |
| 宝箱道具 | 强化パ－ツ・耐物理装甲、回复锭 S、回复锭改 |
| BOSS 掉落 | 骨付き原始肉（アバドン）、兽神のタテガミ（ヴァジュラ）、赤蚀狼のタテガミ（マルドゥ－ク）、スタミナンロイヤル（ウスタナク）、极上万能ソ－ダ（追迹者 メネシス –T 型） |

ステハニ－的移动力为 4，我方只要全力追赶应该没什么问题。将它们全部击破后胜利条件就会变化，所以不必留它们活口也能回收宝箱。注意本关的宝箱是地上的闪光点，有一个在地图上方被建筑物挡住，需要调整一下视角才能看到。

第 5 回合噬神者组雪儿 & 娜娜加入我方，同时敌人也会出现第一波增援。アバドン到达右下的红色区域后就会脱离，注意要优先击破它以获得道具，建议让移动力较低的单位走下方阻截。ヴァジュラ和マルドゥ－ク都是血极厚、且持有复数技的 BOSS，不过它们对异常状态并没有什么抗性。ヴァジュラ会从下路找我方大部队的麻烦，派 3 个人加上“异议あり”一回合解决掉吧。マルドゥ－ク则会直奔雪儿 & 娜娜，不要恋战，先跟大部队汇合。

再次击破一定数量的敌人后，BOSS ウスタナク和追迹者（メネシス –T 型）会从右下角出现。ウスタナク没有必杀技，而追迹者（メネシス –T 型）持有复数技，而且还免疫全部异常状态。这两人直接让之前解决ヴァジュラ的成员应付就行了。

## 第17章 街头の斗士たち

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 宝箱道具 | 回复锭改 ×3 |
| 场景破坏 | エリキシル锭改（木桶）、スタミナン X（木桶）、エリキシル锭 S（木桶）、简易テント（木桶） |
| BOSS 掉落 | デビルスタ－（V–デュラル）、チョコレ－ト ×4（ブレイク、ベガ、ハン・ジュリ、アンノウン） |

本关开始时亚莉莎加入队伍，建议习得“ドロ－バックショット”和“捕食”。本关的宝箱是地面上的闪光点，右上角有一个需要调整一下视角才能看到。初期 BOSS V– デュラル有“毒”无效能力，且持有复数技，建议先骗掉后再一拥而上。击破一定数量敌人后，敌人会出现第一波增援，BOSS ブレイク引诱我方新同伴隆 & 肯从左边出场。这时候还不能整理他们的装备和技能，将就打一下（他们下方的障碍物破坏了会有回复 XP 的光球出现）。ブレイク依旧是之前那个样子，注意一下复数技就好。

再次击破一定数量敌人后，敌人的第二波增援由ジュリ带领出现在右上角，アンノウン也带着一拨人出现在中央的屋顶上，ベガ则出现在ブレイク的上方一点点位置。三个 BOSS 均持有复数技，不过只有中央的アンノウン免疫“毒”。ジュリ正好由解决了 V– デュラル的小组赶去处理，剩下两个 BOSS 见招拆招即可。

本关结束后，强烈建议给街霸组配备英格丽德，他们的→ +A 在出手击中对手瞬间唤出英格丽德，然后不断→ +A 捞会心就能形成很强的连段。等到街霸组习得↓ +A 之后，先召唤英格丽德，然后↓ +A 与英格丽德第一击同时命中，然后不断↓ +A 捞会心就能形成兼具强与美观的超炫酷连段。而亚莉莎自然是与噬神者组搭在一起了，关于← +A 的连段可以参考攻略最后部分。

## 第18章 摩天楼にドカ－ン！

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭→阻止ヘル＝レイス进入剧场红色区域→敌方全灭 |
| 败北条件 | さくら & ジエミニ无法行动→我方全灭→ヘル＝レイス进入剧场红色区域→我方全灭 |
| 场景破坏 | ミックスグミ ×3（三个木箱）、星の仮面（木箱）、スタミナンロイヤル（木箱） |
| BOSS 掉落 | デビルスタ－（シャド－）、スタミナンロイヤル（ザベル＝ザロック）、知略の金棒（髑髅坊）、怨みのペンダント（兰丸） |

本关场景中有名为“伏炎炮 HIEI”的陷阱装置，邻接其周围 8 格待机的话，会每逢偶数回合受到一次攻击，一定要注意单位的站位。一开始只能操控樱 & 杰米妮组成的纽约华击团，击破背后木箱拿到道具后就此待机也没什么关系，第 2 回合开始敌我双方的大部队成员都会登场，其中我方部队正好位于 4 个木箱附近，顺手就能拿道具了。此时可以进入一次定制界面，给新成员调整装备和技能。第 3 回合开始时敌人大量 BOSS 增援，胜利和败北条件也同时发生变化，不过此时陈佩也加入我方，有了第二次进入定制界面的机会，将她配给 VR 战士组，与← +A 的配合不错。

胜利条件变成了阻止ヘル＝レイス进入红色区域，不过这里千万要注意，ヘル＝レイス持有自动型技能“HP カウンタ－”，会将我方造成的伤害原数奉还，所以千万不要鞭尸，用必杀技更是大忌。另外ヘル＝レイス还有复数攻击，站位不当的话，会让它们避过我方的反击，因此一定要积极地主动攻击它们。シャド－不免疫异常状态，ザベル持有“毒”无效，而新登场的 BOSS 中，髑髅坊不免疫异常状态还好，兰丸持有“毒”无效和 XP 吸收，会吸收我方的 XP 值，好在他 HP 不多也没有防御槽，因此建议将其速杀。




## 第19章 召唤术の夜

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 宝箱道具 | 奇妙な珈琲、サンドウイッチ、金の铳 & 银の铳 |
| 场景破坏 | 回复锭改（出击位置下方左侧油桶） |
| BOSS 掉落 | 极上万能ソ－ダ（沙夜）、奇妙な珈琲（シ－ス）、降魔の黒い羽根（杀女）、黄昏の腕轮・レプリカ（パイロン） |

关卡开始时大神 & 艾莉卡的巴黎华击团加入队伍，他们的自动型技能之中，推荐“体が胜手に……”，100% 发动，能够作为援护单位参与反击，而且还能配合其他人的援护发动交错命中，非常适合冲入前线。另外他们的技能“队长コマンド・风”是给任意成员增加移动的神技，因此建议暂时配上瓦尔基里来降低 SP 消耗以及每回合回复 SP（连携方式为→ +A 与单人技同时呼出，然后连打第二个→ +A）。出击位置左右各有一个宝箱，而初期出现的 BOSS パイロン附近还有一个宝箱，不要拿漏了。右侧的敌人的攻击力完全不能威胁到巴黎华击团（如果加一个ス－パ－ヘルメット就更是铜墙铁壁），可以将パイロン交给他们来对付。

初次攻击パイロン之后发生剧情，防御壁被摧毁，沙夜、シ－ス和杀女带着敌人援军从左、右和下方增援，不过猫女菲莉西亚也加入我方，记得装备一下她的自动型技能，然后配给纽约华击团，跟她们的 A 相性不错。沙夜和シ－ス还是老样子，新 BOSS 杀女持有毒属性复数技，而且免疫全异常状态，还有 XP 吸收，要重点优先照顾。

## 第20章 运命を变える力

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 用 Y 键破坏树界门找出所有同伴→敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| BOSS 掉落 | 怪人のハサミ（プレリュ－ド）、カム－ズの嘴（カム－ズ） |

本关类似第 7 话的构成，我方要逐渐破坏树界门，寻找失散的同伴。另外本关没有宝箱要素，不用把时间花在探索上。

进入区域 2 时，BOSS プレリュ－ド出现，免疫“毒”属性，也持有复数技，不过毕竟是单独一人不成气候。进入区域 3 时，敌我双方都会出现增援，我方第二部队到达，可以进一次定制界面。两个回合后，敌方再次增援，BOSS カム－ズ出现。此时火纹组的库洛姆 & 露琪娜飒爽登场，救出了最后一批失散的同伴，全员到齐，最后一次进入整备画面。建议让瓦尔基里来搭配火纹组，推荐连段为 R 之后连打← +A，最后← +A 捞会心攻击。调整好之后对付 BOSS，カム－ズ不免疫任何异常状态，不过拥有复数技，而且还能吸取 XP，要小心应付。





专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

## 第21章 セガサターン、シロ！

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击败せがた三四郎→击败エステル，让她恢复心智→敌方全灭 |
| 败北条件 | ユーリ＆フレン无法行动→我方全灭 |
| 宝箱道具 | 汉の柔道着、ミラクルグミ、パイングミ |
| BOSS 掉落 | 巨大コントロールパッド（せがた三四郎）、キララ（バレッタ）、スタミナンスパーク（ブレイク）、BC ロッド（エステル）、フード付き青ジャケット（シュトゥルム Jr.）、小さな纹章の扇（ドラック）、メロンキャンディ（シュトゥルム） |

如果是没有关注情报直接游玩本作的玩家，相信来到此关都会大吃一惊吧。当年代言世嘉主机“土星”的世嘉三四郎竟然也加入了本作。于是开场就是玩家操控序章出现过的尤利＆弗林的传说组与世嘉三四郎一决胜负。世嘉三四郎免疫全部异常状态，并且持有“气绝”反击，还有 HP 吸收和 EP 回复能力，所以直接用威力最大的 A 和↑ +A 打就行了。好好利用附近的回复点，相信没什么难度。

战胜之后，世嘉三四郎和传说组正式入队，当然敌人也大批增援。进入定制界面后，建议让世嘉三四郎习得“头を使え！”和“ナイスプレイ！”来提升攻击力，然后暂时放入传说组增强战力。**バレッタ**和**ブレイク**的能力和对策跟以前没太大区别，而此刻被洗脑作为 BOSS 出现的埃斯蒂尔有复数技和“毒”无效，但这些效果跟附近的传说组没什么关系，直接推倒就可以了（埃斯蒂尔也不会主动出击）。出现在中央的大部队可以往右下方前进，因为击破埃斯蒂尔之后，敌人的第二波增援会出现在此处，所以建议在我方回合开始时再击破埃斯蒂尔，这样可以抢得先机。第二波增援由**ドラック**、**シュトゥルム**和**シュトゥルム Jr.** 率领，不过依旧没学会必杀技，所以没什么压力。

过关后建议将世嘉三四郎与巴黎华击团的大神他们放在一起，具体的推荐连段是为：任意浮空＞→ +A 捞会心，打到艾莉卡摔倒后，大神举枪射击的瞬间唤出世嘉三四郎，弹墙后再配合人群冲撞随便一招收尾。

## 第22章 心に巣食う鬼

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 在エステル抵达ベガ所在处之前，用ユーリ＆フレン击败エステル，让她恢复心智→敌方全灭 |
| 败北条件 | エステル抵达ベガ所在处 / ユーリ＆フレン以外的单位击败エステル→我方全灭 |
| 宝箱道具 | ベガ亲卫队の服、エステルの絵本、マーボーカレー |
| BOSS 掉落 | BC ロッド（エステル）、尊酒シーマ（VAVA MK- Ⅱ）、デモンズシール（ザギ）、デビルスター（追迹者 ネメシス -T 型）、简易テント（ベガ） |

本关的首要目的是让传说组赶上埃斯蒂尔，然后将其击倒。由于路程比较紧迫，建议让一些能让传说组加速移动的单位出战（例如大神所在的巴黎华击团），自身速度快的单位也建议多上，虽然无法阻止拥有“ZOC”无效的埃斯蒂尔前进，但至少可以扫清障碍，或是调整埃斯蒂尔的血量。另外本关很多防御槽高的敌人，能附加防御崩坏能力的逆转组强烈建议出战。

另外建议选一个防高的单位到左上角去回收宝箱——第 3 回合结束时，敌人第一波增援到来。（希尔菲你到底要送多少次敌人来……）追迹者（ネメシス -T 型）会带着几个杂兵出现在左上角，由于这个 BOSS 持有复数技，地形又狭窄，建议单用一个防高角色拖住他，浪费敌人的 EP 槽，我方趁机解决其他人。中央也会出现大量敌人，不过没有 BOSS 级别的角色，依然以阻止埃斯蒂尔为优先。

击破埃斯蒂尔后，她会加入我方，并固定与传说组组成队伍，不过没有整备的机会很是遗憾。（传说组的连段推荐↑ +A 第二击命中瞬间唤出埃斯蒂尔，然后重复↑ +A 捞会心攻击。）此时敌人大量增援，VAVA MK- Ⅱ 和ベガ跟以前一样没变化，新增 BOSS **ザギ**持有“毒”无效，同时还有“气绝”和“毒”的反击能力，当然也有复数技，因此最好能让免疫异常状态的单位去打他，或是让能够解除异常状态的单位后手行动以备不测。

关卡结束后，记得让埃斯蒂尔装备自动型技能，推荐“绘本作家”和“**魅惑のエステティシャン**”。另外本关结束后的商店中，会出售“**シルフィの服**”，售价 999900，效果为 TEC+15/DEX+15/ 最大 HP ↑ +10%/ 最大 SP ↑ +20%/ATK ↑ +30%/DEF ↑ +50%/ 获得 EXP ↑ +10%/ 获得 CP ↑ +10%。之后在希尔菲商店中也能买到，有钱了不妨尝试一下。

## 第23章 天空のナイトシェイド

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 宝箱道具 | 奇妙な珈琲、极上万能ソーダ |
| BOSS 掉落 | マーボーカレー（ヴァジュラ）、猫ヒトの长靴（マルドゥーク）、スペシャルグミ（アドバン）、奇妙な珈琲（东风）、苏生の秘药（ソロ）、I.S. ベセル（ブラック・ハヤト）、金の锭＆银の锭（黑钢 α） |

初期场上的 BOSS 只有**ヴァジュラ**、**マルドゥーク**和**ソロ**这三个单位。两只荒神皮厚，且都有复数技，注意我方角色不要在中央扎堆，免得被复数技的反击给卷进去，受到不必要的伤害。它们没有异常抗性，可以让持有“失衡”或“气绝”攻击的单位去牵制它们。**ソロ**不持有必杀技，基本不成威胁。注意场上左侧有**アバドン**，身上携带有道具“**スペシャルグミ**”，开场后会一直以 5 格的移动力后撤，并且会在第 5 回合逃走，一定要在那之前将其击破，因此最左侧要上移动力达到 6、或者是能够达到 6 的单位。

击破 10 个敌人后，敌人第一波增援出现在中央甲板上，不过没有 BOSS 级敌人，不成大碍。而击破 21 个敌人后，敌人会出现第二波增援，**ブラック・ハヤ**与黑钢 α 出现在我方出击位置右侧，东风出现在我方出击位置左侧。东风“气绝”无效且持有复数技，黑钢 α“毒”无效、吸收 HP 且侧面、背面攻击加伤害，但没有必杀技，**ブラック・ハヤト**持有复数技，但没有免疫任何异常状态，应对方式也跟之前一样即可。此时绯花也会加入我方，建议让她习得“小太刀「双翅」”和“小太刀「现世」”，然后放到恶魔战士组，跟他们的↑ +A 配合很不错。至此，本作所有同伴终于全部入队了。

## 第24章 危険な美の妖精たち

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 宝箱道具 | ピヨノン、スタミナン X、ストライダーズのマフラー、苏生の秘药 |
| BOSS 掉落 | ハイポリマーパッド（お宝カイコ）、石のボディスーツ ×2（V- デュラル 石像）、スタミナンスパーク（ハン・ジュリ）、ステルスボディスーツ（V- デュラル）、神酒ネクタル（シース）、ジャイドジスト（T-elos）、デビルスター（アンノウン）、エリキシル锭 S（杀女） |

本关是分队作战，不过不用仔细研究三人搭配，反正下一关打完就又汇合了。

**お宝カイコ**在场地中央，5 回合结束时会脱离战场，建议把忍者组放在前面去击破它。第 1 回合结束时，敌方出现第一波援军，BOSS **V- デュラル**和 **V- デュラル（石像）**、以及**ジュリ**登场。**V- デュラル**和**ジュリ**的能力跟以前只有数值上的区别，而石像可以看做是 **V- デュラル**的血少版，四人都有复数技，多多注意。

第 2 回合结束时，BOSS **シース**与杀女增援，**シース**在版面下方，杀女在右侧小路上。由于杀女有 XP 吸收，建议多去几个人一口气歼灭她，不过她会自己前往大平台，因此倒是不用特意走小路。第 3 回合结束时，T-elos 和**アンノウン**带着最后一批增援登场，下方大平台简直是人挤人。这种情况下，建议几个防御高的角色走前面，能补血的角色躲在后面以防不测，毕竟要躲开这么多会复数技的 BOSS 的攻击实在有点困难。

## 第25章 クリスマス

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 10 回合结束前未能回收全部プレゼント→我方全灭 |
| BOSS 掉落 | 复活の神药、简易テント（ゴールデンミミック ×2）、奇妙な珈琲（プレリュード）、ストライダーズのマフラー（毒牛头）、谜の水栖生物のウロコ（毒马头）、スタミナンスパーク（髑髅坊）、ジェイドジスト（沙夜） |

分队作战的另一面。虽然胜利条件没有明说，不过要求在 10 回合内收集全部礼物。礼物一共 10 个，移动到礼物旁边按 Y 键即可回收。建议右侧放一些移动力比较高的角色，因为第 3 回合开始时，地图右侧会出现 BOSS 髑髅坊和援军，其中混有两个**ゴールデンミミック**，它们会在 3 回合内逃走，因此要尽快击破以获得道具。髑髅坊还是老样子皮厚但不免疫任何异常状态，虽然攻击力很高，但不妨找个高防的人拖住他。第 5 回合开始时，沙夜会在上方带着一堆杂兵出现，打法跟以前没有变化，只是要注意她身边蛇女杂兵有复数攻击，所以站位太密集的话说不定会发生事故。另外本关没有宝箱要素，不过回收全部礼物后会获得“骨付き原始肉”。



## 第26章 迫り来る、死の恐怖

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭→敌方单位接触到龙龟一号 |
| 宝箱道具 | 万能ソ－ダ、苏生の秘药、キララ |
| BOSS 掉落 | 尊酒シ－マ（スケイス）、结界（パイロン）、スタミナンロイヤル（ザベル＝ザロック）、パイタルスタ－L（ネロ アンジエロ）、神酒ネクタル（葬炎のカイト） |

本关建议多派一些有复数技或者攻击力高的单位上场，然后均等地配置在龙龟一号四周，其中左上路和右下路要重点照顾一下。开始击破 3 个敌人后，**パイロン**会带着一堆杂兵从右上方位增援，败北条件也发生变化，不能让任何敌人接触到龙龟一号。当然可以想象敌人也是从四面八方涌现的，拥有复数技的单位清理杂兵会比较有效率，XP 的问题在危机时刻也可以靠嗑药来解决。

第 2 回合我方行动结束后，敌人会大量出现，加上**パイロン**在内，BOSS 级敌人会从 4 条路过来。**パイロン**免疫“毒”与“失衡”，吃“气绝”；**ザベル**免疫“毒”，吃“气绝”与“失衡”；**ネロ**吃所有异常状态；**スケイス**免疫全部异常状态；而最难缠的葬炎の**カイト**免疫全部异常状态，且持有“HP 反击”能力，能将自身受到的伤害数值原原本本地返还给施加者（当然不会致死，最少也会剩下 1 点 HP），因此随意地进行高火力输出反而会害死自己。正确的攻略法是不使用必杀技慢慢磨，就不会受到致死伤害。而且他本身的攻击并不算高，可以看准机会直接带走（当然这一关如果情况危急，也可以上去拼了）。另外还要特别注意左下老朋友**ヘル＝レイス**的“HP 反击”能力，不要打得太狠。建议优先解决**スケイス**，击破它之后 .hack// 组会习得复数技“死の恐怖”。

## 第27章 怨念の总和

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| BOSS 掉落 | 苏生の秘药（黑钢 α）、スタミナンスパ－ク（毒马头）、ショルダ－ブ－メラン（シグマ）、ロ－ズ MAX（兰丸）、デビルスタ－（VAVA MK－Ⅱ＆ブラウンベア） |

本关是与第 7 话类似的场景，也有黄色球体漂浮在场上。敌人会从地图上下两侧增援，因此建议一开始就分成两队各自前进（可以重点照顾一下下方的战力）。击破 1 个敌人之后，敌人的第一波增援到来，黑钢 α 出现在上方，下方也有一些敌兵增援。之后再次击倒一定数量的敌人，剩下的 4 个 BOSS——毒马头、兰丸、VAVA MK－Ⅱ＆ブラウンベア，以及本关的重头戏シグマ会同时增援。X 和 ZERO 的宿敌**シグマ**免疫“毒”状态，且持有凶恶的“XP 反击”自动型技能，每次攻击他之后我军的 XP 槽都会被扣减造成伤害的 1%，因此建议打其他 BOSS 攒 XP 槽，然后一满 100 就去シグマ身上吐出来。



## 第28章 燃える心、炎の天使

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭→第 12 回合结束前，我方单位接触所有火炎并将其扑灭 |
| 败北条件 | 我方全灭→第 12 回合结束前未能接触所有火炎并将其扑灭 |
| BOSS 掉落 | キララ（シャド－）、红い十字の杖（カム－ズ）、パイタルスタ－L（ココ☆タピオカ） |

本关一开始看起来只是正常的关卡，但实际上在击破一定数量的敌人之后，BOSS **カム－ズ**和**ココ☆タピオカ**会增援，到时候会有灭火的剧情，需要我方单位邻接火炎并将其扑灭，而执行这个行动的单位会受到最大 HP50% 的伤害（因该伤害受到致命一击时，会剩下 1 点 HP），因此本关要多多派出有 HP 回复能力的单位。增援之后火炎遍布前后左右，两侧均有 BOSS 出现，而玩家的位置也会被强制复位，因此一开始全军下压也没有关系。当然，在扑灭全部火炎前就全灭敌人也算过关。



## 第29章 真なる龙の拳

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 宝箱道具 | メット－ルの头部装甲、パイタルスタ－L、ジエイドジスト、モビちゃん |
| BOSS 掉落 | 极上万能ソ－ダ（ブラック・ハヤト）、エリキシル锭 S（黑いフエイス）、デビルスタ－（ブレイク）、黄色いグロ－ブ（ケン）、奇妙な珈琲（エステル）、苏生の秘药（毒牛头）、简易テント（ベガ） |

本关的宝箱是地上散发着白光的小圆球，稍微调整一下视角就能全部找到。虽然一开始队伍被拆散，但击倒两个敌人后，敌我两军的第一波增援会同时到来，有一次进入定制界面的机会。BOSS 黑い**フエイス**免疫“失衡”，攻防都很高还有防御槽，另外还有側击加伤 100% 的自动型技能，当然也持有复数技，稍稍小心应对。

击破一定数量敌人后，再攻击黑い**フエイス**一次就会触发剧情，被洗脑的肯和埃斯蒂尔，再加上**ブラック・ハヤト**、**ブレイク**和毒牛头，带着大量敌人出现在战场中央。埃斯蒂尔免疫“毒”状态，肯免疫“气绝”和“失衡”状态，而且两人都持有复数技，不过只要任意击破其中一人就会触发剧情，我方最后一批增援赶到，埃斯蒂尔和肯都会归队。虽然可以用复数技控好血量一次性双杀，不过有点难以掌控，建议还是选择会掉落装备的肯来击破。

隆的真・升龙拳（中二修正拳）将肯打清醒过来，街霸组也习得了复数技“双龙波动拳”，而ベガ也作为 BOSS 参战。这个 BOSS 依旧抗性全无，而且位置正好处于我方围攻的地点，顺手解决掉吧。最后记得留个杂兵，拿完所有宝箱再击破。

## 第30章 善悪の彼岸

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 回收エレクトリックフイラ和イラブランプ，并让我方单位邻接ネメシス的残骸→敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 宝箱道具 | テンションブラスタ－、ジエイドジスト、传说の泡立て器 |
| BOSS 掉落 | デビルスタ－（黑いフエイス）、サンドウイッチ（アンノウン）、尊樽シ－マ（T-elos）、极上万能ソ－ダ（ザギ）、奇妙な珈琲 ×2（ヴアジュラ、マルドゥ－ク）、复活の神药（アドバン）、苏生の秘药（髑髅坊） |

本关的胜利条件有收集道具和全灭敌人两种，虽然全灭敌人可以不用管那么多麻烦事，不过回收任务道具并邻接ネメシス的残骸（触碰到邻接位置会回收ネメシスのパ－ツ）达成的话，出击位置上方的瀑布场景处会多出一个红色宝箱，里面是装备“サイドがきわどい水着”，因此建议还是选择这一项。**エレクトリックフイラ**是右下角的宝箱，**イラブランプ**是上方最深处的宝箱。

初期 BOSS 是黑い**フエイス**和髑髅坊，第 3 回合开始时，海岸附近会出现大批增援，**アンノウン**、T-elos 和**ザギ**杀到，因此建议一开始就兵分两路，一路走上方回收道具，一路走海岸回收道具兼邻接ネメシス的残骸。第 7 回合出现第二波敌增援，荒神 BOSS **ヴアジュラ**和**マルドゥ－ク**登场，而在左上方丛林位置出现的**アバドン**，老样子会在 3 回合后脱离战场，建议事先在附近配置单位直接歼灭。本关结束后，单人单位的自动型技能槽全部增加 1 格。

## 第31章 踊る逆转

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 宝箱道具 | 苏生の秘药、机神兵の外壳、ダンバンの短パン |
| BOSS 掉落 | サンドウイッチ（カム－ズ）、极上万能ソ－ダ（シャド－）、エリキシル锭 S（シグマ）、ジエイドジスト（ハン・ジュリ）、尊酒シ－マ（沙夜）、デビルスタ－（杀女） |

本・关・没・有・敌・人・增・援！ BOSS 也都是老面孔了，注意一下シグマ的“XP 反击”，有必杀技记得先招呼他就行。三个宝箱的位置分别在出击位置后面、法庭右侧柱子后面、以及商店前方第一个栅栏旁。

## 第32章 アリス・イン・マ－ベルランド

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒吊篮上的所有敌人，向巨大的靶子前进 / 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| BOSS 掉落 | 奇妙な珈琲（プレリュ－ド）、尊酒シ－マ（シ－ス）、市长の胸像（兰丸）、パイタルスタ－L（追迹者 ネメシス－T 型）、キララ（バレッタ）、エリキシル锭 S（ザベル＝ザロック） |

本关开始前，传说组会剧情习得技能“夜の帝王”。

本关的目标是前往右上角的巨大靶子处，为此需要解决在吊篮上拦路的敌人。来到高台上，按 Y 键破坏小靶子，就能让自身的射程 +2，从而可以够到吊篮上的敌人。击倒吊篮上的敌人后，迎来少量的第一批敌军增援。再次将其全灭后，プレリュ－ド、兰丸和シ－ス组

成的兔子 BOSS 组合前来增援。再次击倒一定数量敌人后，最后的 BOSS 群：追迹者（ネメシス–T 型）、バレッタ和ザベル也全数出现。本关虽然要对付很多 BOSS，但因为地形原因，BOSS 都是一个一个送上来的，而我方又聚在一起推进，所以完全不成威胁。关卡内有一种冒黑烟的“烟突”机关，邻接会受到伤害，需要注意。（其实全灭敌人来完成胜利条件会比较快，说不定玩家还没遇到这个机关就已经结束战斗了。）

## 第33章 悪魔と、踊ろう

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒吊篮上的所有敌人，向巨大的靶子前进 / 敌方全灭 |
| 败北条件 | 第 12 回合结束前未能击破所有的 AIDA<Anna>→我方全灭 |
| 场景破坏 | 市长の胸像（左侧角落红色障碍物）、かつぱの水カキ（左侧角落障碍物） |
| BOSS 掉落 | チョコレ－ト ×2（スケイス ×2）、ケルベロス（ネロ アンジエロ）、不思议な焙じ茶（パイロン） |

本关与第 3 话是同一个场景，要破坏的障碍物也是相同的。不过本关出击成员固定，需要好好调整一下单人单位的配属。关卡初期目的是在 12 回合内击破所有的紫色敌人 AIDA<Anna>，因为分布比较散，所以要分开行动。大部队走右边就好，最好有 1 个能在连段中带入“气绝”攻击的单位。左侧角落的障碍物建议找 1 ~ 2 人去回收，不过要有一点战斗力的，因为第 5 回合会出现敌人增援，BOSS 级敌人ネロ和两个スケイス出现在场上，其中 1 个スケイス就在左侧角落里。スケイス免疫任何异常状态，直接用高攻击力推吧。另外要注意增援的杂兵混了两个ヘル＝レイス，别搞 Over Kill 喔。

6 个 AIDA<Anna> 全部击破后，BOSS パイロン带着最后一波援军登场，胜利条件也发生变更（因此建议不要在敌方回合通过反击击破 AIDA<Anna>）。パイロン还是老样子免疫“毒”和“失衡”，但是吃“气绝”，现在大家知道为什么要让能打气绝的单位往右边走了吧。

## 第34章 遥かなる时の扉

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭→エックス＆ゼロ无法行动→我方全灭 |
| 宝箱道具 | 至宝トライデントスタ－、ポカスカハンマ－＆楯、市长の胸像 |
| BOSS 掉落 | チョコレ－ト ×3（シュトウルム .Jr、シュトウルム、ドラック）、尊酒シ－マ（东风）、极上万能ソ－ダ（葬炎のカイト）、エリキシル锭 S（シグマ） |

本关的场景非常大，免不了要走不少路。三个宝箱位置分别在城堡左边角落、城堡背后粉色障碍物之间、以及城堡中央高处的绿地里，顺着关卡攻略自然能全部看到。将右侧针山前的敌人消灭完之后会发生剧情，我方出击单位被强制分为两边作战（记得左侧回收宝箱），敌人的第一批增援也到来，BOSS 东风带着シュトウルム .Jr、シュトウルム、ドラック一家出现在中央，正好是被两队夹击的节奏。这些 BOSS 中只有东风会必杀技，自然不成气候。

将敌人全灭后再次发生剧情，シグマ与葬炎のカイト作为 BOSS 登场，败北条件也有所变动。葬炎のカイト免疫全部异常状态且持有“HP 反击”能力，放必杀技的话必定被反伤致濒死，不过只要击败它，败北条件就会变回“我方全灭”，因此建议顶着压力优先将其解决。没有上次的限制，这次可以慢慢通常攻击磨死它。

## 第35章 贯き通す、正义

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 场景破坏 | スタミナンスパ－ク（地图右侧的金色光芒）、尊酒シ－マ、贵族のマント、魔虫族のフォ－ク（场上的三个木桶） |
| BOSS 掉落 | 宙の戒典（ザギ）、回复锭 S（VAVA MK– Ⅱ＆ブラウンベア）、メロンキャンディ（ハン・ジュリ）、苏生の秘药（黑钢 α）、ロ－ズ MAX（VAVA MK– Ⅱ）、チョコレ－ト（V–デュラル）、结界（カム－ズ） |

与序章第 5 话的地图相同，场景破坏的位置也一样。初期我方虽然只有 3 个单位，不过第 2 回合开始时我方部分部队就会赶到，并以三方包夹的形式围住敌军。当然敌方此刻也有大量增援。虽然要面对大量 BOSS，不过并没有特别难缠的在场，硬要说的话就是 VAVA 需要击破两次。本关能够复数攻击的杂兵比较多，注意要保持大部队的平均血量。

## 第36章 99 番目の欠片

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 场景破坏 | コアクマンのタイツ、エレキマンの杖、不思议な焙じ茶 |
| BOSS 掉落 | デビルスタ－（ヴアジュラ）、キララ（バレッタ）、极上万能ソ－ダ（シ－ス）、复活の神药（アドバン）、简易テント（ベガ）、サンドウイッチ（毒马头）、尊酒シ－マ（沙夜）、メロンキャンディ（毒牛头） |

本关的场景破坏跟上一关一样，都是场上的金色光芒。另外温泉是本关独有的场景要素，浸泡在温泉中待机的单位，不分敌我，在各自阵营的回合开始时都会获得一定量的体力回复。出击位置左侧的アドバン会在第 5 回合脱离战场，想要它身上的道具，就让移动力高的单位从左侧出击去阻截吧。

第 3 回合开始时，BOSS バレッタ带着第一批杂兵在右上角增援。第 4 回合开始时则有逢魔的 BOSS 级人物大集合，分别带着援军出现在左下和左上。综合来说，左侧的压力会稍微大一点，シ－ス身旁的杂兵有可能把我方单位打致气绝导致被干掉，建议左侧重点照顾。因为部队分流的关系，擅长回复的单位几乎都不在队中，可能需要使用不少道具。






## 第37章 暗を彩る光の斩线

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 我方单位进入包围魔方阵的 8 个圆圈之中→敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方任意单位无法行动→我方全灭 |
| 宝箱道具 | 神龙のウロコ、ストックボンバ－、スペシャルグミ |
| BOSS 掉落 | 盟主の枪（黑いフエイス）、バイタルスタ–L（T–elos）、デビルスタ–（ブラック・ハヤト）、エリキシル锭 S（ソロ）、死神のカマ（シグマ）、尊酒シ－マ（东风） |

本关初期的目标是将 8 个我方单位移动至魔方阵外侧的 8 个圆圈之中。注意初期阶段的败北条件有点严苛，虽然敌人强度不高，但还是稍稍留心一下。进入圆圈的单位之后无法再移动（注意就算只是移动中经过也会被强行待机，就跟踩到陷阱一样），不过还是可以攻击和发动技能，为了应付增援的出现位置，建议把强度较高的单位配置在魔方阵上方。当目标达成一半（站入 4 个圆圈）时，敌人会在左上角附近出现一波增援，当然全都不是 BOSS，也不用太过担心，先让可以活动的角色在附近待机即可。（反过来说只要不站入 4 个圆圈就不会有增援，不妨先回收宝箱。）

敌人的第二波增援会出现在魔方阵完成的瞬间，因此建议在我方回合开始时，才让第 8 组单位进入魔方阵，这样就能保持最大的战斗力迎接敌人的 BOSS 级人物登场。黑いフェイス出现在魔方阵中央靠左下，T–elos 增援左上方，ブラック・ハヤト、ソロ、シグマ和东风在右上方出现。此时我方也能够全力出击，胜败条件也发生变更。BOSS 大家都很熟悉，也就不多说了。

## 第38章 最后のケジメ

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | リュウ＆ケン、桐生＆真岛无法行动→我方全灭 |
| 宝箱道具 | 光学迷彩ス－ツ、谜のモノリス、グレイト・ジョ－の帽子、白い自己成长型 AI、虚空ノ凶眼、王祥のマント、バシシマ－カ－ |
| BOSS 掉落 | ル・マルタ（ザベル＝ザロック）、ショットガン・ドレイク（追迹者 ネメシス –T 型）、サイコパワ－グロ－ブ（ベガ）、サンドウイッチ（ウスタナク）、虚空ノ双牙（葬炎のカイト） |

从本关开始的三关，是我方分为三队分别行动，各自消化自己这边的剧情与 BOSS。这三关中击破 BOSS 掉落、以及开宝箱获得的装备大都非常好，而且均跟各自作品的原作有关系，见识广的玩家不妨在战后装在配对的角色身上。

本关的宝箱造型为 3 个叠在一起的不起眼箱子，大厦左侧 2 个，中央 1 个，右侧 3 个，顶层 1 个，共计 7 个。大厦顶层和两边出入口附近的宝箱都可以顺着剧情发展而顺路回收，玩家先回收出击位置左右附近的宝箱就好。第 2 回合开始时，左侧增援ザベル，右侧大厦入口处增援追迹者（ネメシス –T 型），ザベル那边随便派个能打气绝的人过去应付就好了。

再次击倒一定数量的敌人后，ベガ会在大厦左侧入口处出现，不过不用特意过去对付他，因为第 3 回合结束后会发生剧情，街霸组与如龙组会单独来到大厦顶层。他们不仅要在这里回收宝箱，还要面对ベガ和 AIDA<Anna> × 3 的攻击。临走时他们会拆走队伍中的固定单人单位（如龙组拆走芭月凉，街霸组拆走英格丽德），如果有变化记得重新配置。ベガ老样子不免疫异常状态，如果街霸组培育得不错，可以把输出完全交给他们，利用必杀技不断打ベガ进入“气绝”，如龙组就回收宝箱和清理其他敌人。该回合葬炎の**カイト**也会带着一帮敌人出现在右下角，对策依然跟以前一样，不过要注意周围这帮杂兵不少都持有复数通常攻击，要时刻注意保持自身的血量。

## 第39章 さらば、爱しき人よ

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 宝箱道具 | 违法カスタムパーツ、受付小町ヘルメット、シオナイト、メイメイのお守り |
| BOSS 掉落 | 黄金の三叉枪（ココ☆タピオカ）、光の铠（シャドー）、プレリュードのハサミ（プレリュード）、岩融の炮台（髑髅坊）、プラズマソード（ブラック・ハヤト）、龙马くん（お宝カイコ）、静寂石（ゴールデンミミック）、霸王の剑（兰丸）、魔神器（杀女） |

本关的宝箱共 4 个，出击位置右侧斑马线旁边有 1 个，人行道两个公交站牌旁边各 1 个，敌方初期出击位置红白栅栏旁有 1 个（需要调整视角才能看到）。虽然看起来敌人只有靠左侧的一批，但之后会有三波增援给右侧也配置大量 BOSS，因此建议将战力均摊到两路上。走车站路线的单位，建议配上能够较为轻松破防的单位（例如 X & ZERO 的洛克人组）。

击破初期一定数量的敌人后，斑马线位置的宝箱附近会出现敌人的 BOSS 增援，具体为**ココ☆タピオカ**和**プレリュード**；再次击破一定数量的敌人后，BOSS 增援第二批出现在第一个车站附近，具体为兰丸和髑髅坊。跟随第二批增援一起出现的，还有お宝**カイコ**和**ゴ－ルデンミミック**这两只珍稀怪，老规矩会在 5 回合后逃走，要尽早追上去击破。其中**ゴ－ルデンミミック**防御值很高，建议直接必杀技或者加了崩防技能之后再解决。（因此其实建议等右侧部队来到第一个车站附近时，再击破杂兵来触发第二批增援。）

再次击倒一定数量的敌人后，敌人的最后一批援军——**ブラック・ハヤト**和杀女会出现在右侧的两个车站之间的位置，这样一来全部敌人都集中在右侧，回收左侧的宝箱后，大家都去增援吧，正好可以捞不少背击。

## 第40章 怒りの铁拳

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 零儿＆小牟、仁＆カズヤ、アキラ＆影丸无法行动→我方全灭 |
| 宝箱道具 | 锷广の旅人帽、铁拳の心得、ワギャコプター、Pow、ミンテイアのステッキ |
| BOSS 掉落 | 赤蚀狼のガントレット（マルドゥーク）、十字剑・白怒火（沙夜）、紫の液体（アンノウン）、ステルスボディスーツ（V–デュラル）、サテライトレーザー（ブレイク）、デュラルの右腕（デュラル）、がんこ职人（アドバン）、恶食の欠片（黑钢 α） |

本关的构成与第 39 话有些类似，而宝箱的位置都比较明显，就不一一说明了。初期会出现 5 回合后逃走的**アドバン**，由于击破一定数量的初期敌人后，零儿＆小牟、风间仁＆三岛一八和结城晶＆影丸这三组队员就要上到顶层去完成“宿命的对决”，因此追赶**アドバン**的任务就要落在剩下的单位头上，建议出击前把移动速度最快的噬神者组放置在靠右下的位置，另外的人也要随后跟上，负责给噬神者小队开路，免受 ZOC 的影响。

楼顶上的 BOSS 是沙夜、**デュラル**和**アンノウン**，而三组成员去厮杀时，地面上也会有增援：黑钢 α 和**ブレイク**出现在上方小路上。楼顶的战斗只要解决全部敌人，就能下来继续参战，同时败北条件也会变化。而下方还是优先解决右侧的敌人，然后再跟上面下来的同伴汇合一起推掉剩下的人。最后记得留一个杂兵去拿宝箱。




## 第41章 百一胎计画

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 破坏能量壳→击破ナイン・ナイン |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| BOSS 掉落 | 逢魔の红玉（ナイン・ナイン） |

本关全员出击，首要目的是击破地图南边的绿色能量壳。路上有很多 BOSS 拦路，一边清理一边前进。中央的**ナイン・ナイン**现在是无敌状态，每次战斗结束后都会回复至最大 HP，虽说完全没有必要去招惹，但由于中央几乎是必经之路，还是有着被复数技击破数人的危险，所以救援也要及时跟上。在破坏能量壳之前，**ナイン・ナイン**不会反击，所以可以攻击它攒 XP 槽来进行救援。经过一半路程后，敌人会出现增援，一堆 BOSS 和杂兵遍布整个地图南部，不过整体强度并不怎样，基本可以无视。

来到能量壳的正前方，按 Y 键可以破坏能量壳。然后就是我方等待已久的围殴时间。**ナイン・ナイン**攻击力很高，防御力很一般，持有复数技，且免疫“失衡”和“气绝”状态，还有 EP 回复能力，不过这些都不重要，毕竟那么多人围着她。

## 最终话 宿命の国のアリス

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击破百神 |
| 败北条件 | 敌方任意单位进入 3 根石柱任意 1 根区域之中 / 我方全灭 |
| BOSS 掉落 | 黄金のネズの枝（百神） |

本关要求在进行区域防守的同时击破敌人的 BOSS 级单位，听起来压力很大，但因为我方单位已经非常强，只要装备有跟上也不算很难打。胜利条件是击破百神，但是跟上一关一样，直接去攻击的话也只是让她每次都全回复，需要按照一定的步骤行事。

首先要清理掉场上的**黑いフェイス**、**シグマ**、**カム－ズ**、**パイロン**这 4 个 BOSS，基本采取在门口布阵的方式，进行阵地战就没问题。注意右上角队伍的位置，尽量不要暴露在百神超大的地图炮范围下，并时刻保持全军血量在八成以上。（其实可以故意留一个人在范围内，因为百神必定第一个行动，可以用这个人的“完全防御”每回合骗掉一次必杀技，防守的压力会小一些。）第 2 回合结束时，下方两队中央位置出现 BOSS 兰丸的增援；第 3 回合结束时，百神会在周围召唤出一堆杂兵，接下来每当击破一定数量的敌人后，百神会以两回合一次的频率，在敌方回合结束时召唤和第 3 回合结束时同样位置的同类杂兵。

兰丸加上之前说的 4 个 BOSS 被解决之后，沙夜、毒牛头、毒马头和**シ－ス** 4 个 BOSS 就会出现在战场的左上角。现在沙夜的状态就跟百神一样会不断回复，必须先将毒牛头、毒马头和**シ－ス**这 3 人击倒。由于百神自身并不会移动，召唤的杂兵能力也不强，我方可以每个据点留下 2 个行动能力较慢，且经常后行动的人负责防守，其他人前去解决左上角的 BOSS 群。击倒 3 个 BOSS，然后再击倒沙夜，就能解除百神的无限回复状态了。百神作为最终 BOSS，持有复数技自不用说，自动型技能有背击伤害提升 100%、HP 吸收和 EP 回复，另外在体力低下的时候，还能“觉醒”，觉醒后攻防提升，免疫“毒”和“气绝”。不过《机战》的 BOSS 向来也是死在围殴之下的，更何况存了那么久的药都还没用完呢。



## 继承要素

通关之后系统会提示留下通关存档。读取通关存档开始多周目游戏，会获得以下特典内容：

●继承上一周目通关时的金钱。

●继承上一周目通关时全部单位的合计 CP（包括已使用部分），然后均等分摊给全部单位。

●继承上一周目通关时全部道具（通关时装备中的道具自动解除装备）。

●自动型技能槽追加 1 格（最多追加至 5 格）。

●继承上一周目通关时总游戏时间、总击破数、最大伤害值、最大连击数纪录。

●跨界百科（クロスペディア）初期全开放。

●系统设定中追加“BGM 鉴赏 / バトル BGM 变更”选项。

●整备界面中追加挑战关卡（チャレンジステ－ジ）。难度较高，但可以获得角色专用装备。

●商店中追加 1 周目未贩卖道具。

● DLC（追加コンテンツ）中可以选择进阶模式（アドバンスモ－ド）提升敌方强度。

●在一次战斗中可以不限次数发动“幻影取消”。




作为二周目追加要素，挑战关卡为这款FANS向作品赋予了高难度的战棋要素，如同BNE掷向玩家的挑战状。在挑战关卡中无法携带道具，嗑药流受到了毁灭性打击，要求玩家熟悉角色各自的技能来相互搭配攻关。不过挑战关卡也并非完全没有捷径可寻：登场的敌人等级都是固定的，虽然其能力值相当惊人，但始终是固定数值（随难度变化），最终是可以通过练级来解决问题的。因此在以下攻略中，笔者会给出登场敌人的大致等级，方便玩家参考。是要挑战极限，还是等级碾压，均在大家一念之间。




由于关卡设计的问题，“气绝”状态在挑战关卡中是非常吃香的，能够极为有效地停止敌人潮水般的攻势，方便玩家个个击破。因此若是打算尝试挑战关卡，即使完全抛开角色推荐连段不说，凡是能附加“气绝”状态的招式都应该练满。

### 便捷资料

由于关卡中BOSS的能力比较夸张，我方最常见的死法是被BOSS超必杀反击直接带走，因此能够令对手反击无效的单位在挑战关卡中有着极高的出战优先顺位。下面列出我方成员中所有能习得令对手反击无效技能的单位资料。（当然已经拿了专用装备的单位都要考虑优先出场。）

| 名称 | 技能类型/名称 | 习得时机 | 发动条件 |
|---|---|---|---|
| 双人单位 | | | |
| 春丽&晓雨（シャオユウ） | 自动：さばき | 初期 | 行动结束后，SP高于50% |
| X（エクス）&ZERO（ゼロ） | 指令：天空霸 | Lv40 | 40SP |
| 樱（さくら）&杰米妮（ジェミニ） | 自动：ミフネ流剑法 | 初期 | 行动结束后，XP高于70 |
| 单人单位 | | | |
| 亚蒂（アテイ） | 自动：召唤兽・ムジナ | 500CP | 回合开始时，SP高于50% |
| 琳贝尔（リ－ンベル） | 自动：チャ－ジ・キャンセル | 750CP | 回合开始时，EP高于100 |
| 琼（ジュ－ン） | 自动：プラズマリフレクト | 750CP | 回合开始时，SP100% |
| 亚莉莎（アリサ） | 自动：ド ロ－バックショット | 1000CP | 回合开始时，100%几率 |

### 挑战01 太古の机神兵

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击败? ? ? ? ? ? ? ? |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 敌人等级 | 10（通常）/15（进阶） |
| BOSS 掉落 | ディストピア（? ? ? ? ? ? ? ? ）、白の机密下着（? ? ? ? ? ? ? ? 击破后的宝箱） |

本战我方限制登场 6 组角色，要求击破场上的 BOSS 角色机神兵。机神兵初期能力值为 HP291600、ATK770、DEF127（进阶模式下 HP417600、ATK1032、DEF177）。关卡一开始会提醒玩家请在天亮前将其击破，因为天亮后其能力会大幅提升。然而机神兵免疫“气绝”和“失衡”不说，最讨厌的是拥有“HP 反击”能力，就算玩家级别很高，一套打下去也会被反伤，然后被它的反击直接带走。

所以攻略这个 BOSS 是需要一点战术的，仔细观察会发现它并不免疫“毒”状态，可以找赋予毒属性攻击的单位作为主攻手，推荐角色为恶魔战士组和亚蒂老师（如果是持有“召唤兽・ムジナ”的亚蒂老师就最好了），再带上能够给其他人附加破防效果的逆转组。首先找 4 个移动速度快的角色（上毒角色和逆转组以外的人选）从 4 个方向围住机神兵，限制其行动，然后让一个角色加上破防效果后给它上毒。只要上毒成功，即使被反击致死也无妨（持有“召唤兽・ムジナ”的亚蒂老师是最佳人选，还不怕反击）。接下来把 XP 堆到 100 以上并保持，除了包围住 BOSS 的 4 人外，其他人都远离，等待毒属性扣血。如果因为救人或其他原因使用 XP，每回合可以找一个单位去破防攻击 BOSS 蓄 XP。即使 BOSS 将周围的单位全灭，他们的尸体也会挡住 BOSS 的行动。等待毒属性消失后重新去上毒，接下来再等 2 回合，BOSS 就只有 1 点血量，冲上去直接一个超必杀技就带走了。

BOSS 掉落道具ディストピア和白の机密下着是异度组的专用装备，立刻换上吧。



## 挑战02 电脑の迷宫

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 30 回合结束前击败最深处的シグマ |
| 败北条件 | 30 回合经过 / 我方全灭 |
| 敌人等级 | 13 ～ 15（通常）/18 ～ 20（进阶） |
| 宝箱道具 | 回复锭改、胜负下着（极上）、りんご、有栖正护のジャケット、イチゴキャンディ、チョコレート、ライドチェイサ－ |
| 场景破坏 | 回复锭 ×3、油扬げパフェ ×2、回复锭改（シグマ面前的柱子） |
| BOSS 掉落 | ハイパ－チップ（シグマ） |

一看这么长的关卡却只有这么点人，就知道肯定有援军的了。本关我方只能出击1组，建议选择持有持续回复能力的单位。场景中的7个宝箱都藏得不算隐秘，而且里面有专用装备，千万不要错过。

击倒正面的第一个敌人后，第一波援军就会登场。走完通向高层的阶梯后，第二波援军就会登场。注意场上的VAVA MK-Ⅱ&**ブラウンベア**是绝对打不动的，而且也不吃“毒”状态，所以拿了他面前的两个宝箱就直接走掉好了。他的攻击一定要用XP来完全防御，否则会遭受重创。**シグマ**老规矩持有“XP反击”，见面先一口气超必杀技轰他一次，然后靠回复道具和防御来持续战斗。

BOSS掉落道具“**ハイパ－チップ**”和宝箱道具“**ライドチェイサ－**”是洛克人组的专用装备，另外两个宝箱道具“**有栖正护のジャケット**”和“胜负下着（极上）”则是零儿＆小牟的专用装备。

## 挑战03 第一相

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 敌人等级 | 13 － 15（通常）/18 － 20（进阶） |
| 宝箱道具 | レモングミ、ベリオ－ルの服、りんご、ア－ンスランド当主の指轮 |
| BOSS 掉落 | 万死ヲ刻ム影（スケイス）、アウラのケ－プ（AIDA<Anna>） |

BOSS**スケイス**会通过吸收场上的AIDA<Anna>来变强，因此我方的初期目标是在AIDA<Anna>被吸收前将其击破（即将被吸收的AIDA<Anna>身上会出现光圈特效，然后在下一个敌方回合来临时就会被吸收，第一个AIDA<Anna>被吸收的间隔大约是出现后第三个回合）。注意场上的宝箱不要放过，里面有专属装备。由于敌人会大量使用“气绝”攻击，因此建议我方出场成员中要有能解除该异常状态的单位（例如习得了指令型技能“**おはようダンス**”的巴黎华击团），或是干脆不会中异常状态的单位做主攻手（忍者组和绯花）。

场上除了BOSS以外的第一批杂兵击破得只剩一个时，场地中央会出现第一波增援。全灭



杂兵后会出现第二波增援，在这波增援里，最深处的AIDA<Anna>（**スケイス**脚下）击破后会掉落专用装备**アウラのケ－プ**，因此在面对第二波增援时，全员要集中在中央冲上去优先消灭最深处的AIDA<Anna>。杂兵全灭后，就要面对**スケイス**。如果没让它吸收AIDA<Anna>的话，并不难对付。

宝箱道具“**ベリオ－ルの服**”和“**ア－スランド当主の指轮**”是恶魔战士组专用装备，BOSS掉落道具“**万死ヲ刻ム影**”和“**アウラのケ－プ**”是.hack//组专用装备。

## 挑战04 决起し续ける者

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 敌人等级 | 18 ～ 21（通常）/23 ～ 26（进阶） |
| 宝箱道具 | 应龙铳（地图左侧书架背后）、苏生の秘药、アサガオ特制腹卷 |
| BOSS 掉落 | 寄生生物ネメシス（追迹者 ネメシス－T型）、S.T.A.R.S. 用ジャケット（ウスタナク） |

本关的中心BOSS是**ウスタナク**，它虽然没有必杀技，但是免疫“毒”和“气绝”，而且侧面攻击的加伤效果对其无效，因此攻击时要以“失衡”状态为主。敌人援军共有4波，而每次出现的条件都是击破**ウスタナク**，因此不妨先回收好宝箱再去击破它。注意它有6格移动力，建议找个防御高的在第一回合上前主动拖住它。敌人会大量使用“气绝”攻击，因此建议我方出场成员中要有能解除该异常状态的单位。

第1波援军出现在敌人初期位置；第2波援军出现在讲坛台阶前方；第3波援军出现讲坛中央。注意这些敌人的攻击力全部高得离谱，因此一定要将所有每一波的全部杂兵都消灭之后，再去击破**ウスタナク**，否则很容易被围剿致死。全部击破后，最后的一波援军只有两人：讲坛处1个追迹者（**ネメシス－T型**），免疫全异常状态且持有必杀技；教堂入口处出现最后的**ウスタナク**，免疫全异常状态且持有背击超高伤害。建议全员先解决上方的追迹者，再一起面对**ウスタナク**。注意这个**ウスタナク**的移动力有8格，要小心自身的站位。

宝箱道具“应龙铳”和“**アサガオ特制腹卷**”是如龙组专用装备，BOSS掉落道具“**寄生生物ネメシス**”和“**S.T.A.R.S.用ジャケット**”是生化组专用装备。

## 挑战05 暴走召唤

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 敌人等级 | 23（通常）/26（进阶） |
| 宝箱道具 | イチゴキャンディ、デビルスタ－、中国四千年の奇迹、无の道着、天使の加护 |
| 场景破坏 | 回复锭改 ×2（水晶） |
| BOSS 掉落 | 大きな数珠（ベガ）、デビル因子の觉醒（アンノウン）、传说のチャイナ服（东风） |

最左侧有根柱子挡住了宝箱，稍稍调一下视角就能看到。本关就是BOSS RUSH模式，一共9波增援，每次出场的都是BOSS级角色，把游戏中登场的30个通常BOSS全部拿来刷了一遍。因此不吃反击的单位在本关非常重要，建议初期分散的三个队伍中每个队伍都要至少带上一个，另外中央队伍的压力最大，建议多放一些能打的。

开始后第一回合会立刻增援2个BOSS，因此实际上要一次性面对5个BOSS。之后就是每次全灭后召唤2～5个BOSS不等（经过一定回合数后，在敌方回合开始时也会召唤）。各个BOSS的基本对策相信通关过一次的玩家都已经烂熟于胸，就不赘述了。本关的要点是不要扎堆，三个部队各司其职尽量分散，一来可以降低被BOSS的复数必杀技一网打尽的可能性，二来各自清理BOSS保证一定的效率，可以避免经过回合后被大量BOSS压制的危险性。最后1波援军是沙夜、毒牛头和毒马头，会出现在版面正中央，清理掉就过关了。

宝箱道具“中国四千年の奇迹”和BOSS掉落道具“传说の**チャイナ服**”是春丽晓雨组专用装备，宝箱道具“无の道着”和BOSS掉落道具“大きな数珠”是街霸组专用装备，宝箱道具“天使の加护”和BOSS掉落道具“**デビル因子の觉醒**”是铁拳组专用装备。

## 挑战06 槛の中の手强い面々

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 敌人等级 | 25 ～ 26（通常）/30 ～ 31（进阶） |
| 宝箱道具 | ゼニスの骑士の力、スタミナンロイヤル、イチゴキャンディ、デビルスタ－、苏生の秘药、炎の台座、神剑ファルシオン、チョイポリス－ツ |

本关初期场上的栅栏将我方出战的8组成员全部隔开，而且几乎每人都要面对一个强敌，所以要尽量选择单兵作战强的单位上场（能够解除异常状态和回血的单位也不能忘）。随着回合经过，场上的栅栏也会逐渐开放，宝箱也必须等到对应的栅栏开放后才能回收，里面一半都是专用装备，绝对不能漏掉。由于敌人很多都有HP回复能力，因此在栅栏未开放前不必强行消耗大量SP来攻击，等待每开放栅栏一次，就让附近的成员合流，再集中火力将敌人各个歼灭。我方第2回合结束时开放第一次栅栏，第4回合结束时开放第二次栅栏，第5回合结束时栅栏就会全部解除，而中央的BOSS级角色在栅栏全部解除后才会正式参战。注意12点方向的木人是防御槽100的敌人，一定要配置能够直接破防的单位，或是让逆转组上场为其加Buff。

宝箱道具“神剑**ファルシオン**”和“炎の台座”是火纹组专用装备，“**ゼニスの骑士の力**”和“**チョイポリス－ツ**”是永恒组专用装备。



## 挑战07 NINJA NINJA NINJA

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击倒黑钢 α |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 敌人等级 | 28 ~ 30（通常）/38 ~ 40（进阶） |
| 宝箱道具 | 叶隐のかたびら、回复锭 S、アクジキドライブ、回复锭 S、八极秘传宝刀 |
| BOSS 掉落 | 觉醒した悪食（黑钢 α） |

黑钢α的分身？？？？？？？？比较像主线关卡中的黑钢α，而本关作为BOSS出现的黑钢α除了侧面、背面攻击加伤害以外，还有HP吸收能力，因此在承受他的攻击时，一定要用完全防御。敌人会使用“气绝”和“毒”攻击，务必带上回复单位。战斗中敌人有向左侧聚集的倾向，因此可以让主力靠左侧配置。杂兵当中的绿色胖忍者会复数攻击，建议优先解决掉。另外要注意的是，虽然场上敌人都没有防御槽，不过援军会出现带防御槽的BOSS，因此带有破防能力的单位还是很有必要上场的。

宝箱的位置比较明显，内容大都是专用装备，记得在最深处棺材背后还有一个宝箱，杀死BOSS之前务必要拿。黑钢α的分身会召唤出两波援军，第一波援军是杂兵，第二波援军是两只荒神BOSS，不过这两个明显是假货，吃全部异常状态，并不难对付。这里强烈建议让荒神吃“气绝”状态后放置，在确认回收全部宝箱后，直接击破黑钢α过关。因为当场上只剩下黑钢α时，每次到他的回合都会召唤出8个数据与他完全相同，HP仅为10000出头的分身。这些分身移动无视ZOC，攻击力超高，绕背攻击不防御的话抓到谁基本都是秒杀，所以不让他有召唤的机会才是最好的。

宝箱道具“叶隐のかたびら”和“八极秘传宝刀”是VF组专用装备，宝箱道具“アクジキドライブ”和BOSS掉落道具“觉醒した悪食”则是忍者组专用装备。

## 挑战08 真っ赤にたぎる游びの血

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 敌人等级 | 31 ~ 33（通常）/46 ~ 48（进阶） |
| 宝箱道具 | 油揚げパフェ、妖刀オニビカリ、苏生の秘药、エリカ觉醒、チョコレ－ト、下町の希望 2/2 |
| BOSS 掉落 | 觉醒レッド・サン（ココ☆タピオカ）、极上万能ソ－ダ（キン）、双武（プレリュ－ド）、五轮の书（せがた三四郎） |

开战时我方全员会遭受HP・SP最大值80%的伤害，因此算上回血的话，全员几乎都要在SP极其匮乏的情况下作战，建议多上一些带SP吸收、回复，或者是擅长蓄积XP的单位。敌人分成上下两边，我方建议也分兵两路对应。他们很多都持有“气绝”攻击，キン还附带“HP反击”能力，因此回复单位和异常状态解除单位也必不可少。《太空频道5》来的杂兵全部是反击无效，被它们攻击时建议选择防御。注意キン的位置在下方，建议在下方配置无视反击的单位来对付它。而攻击能力较强的单位可以配置在上方，因为BOSS级角色都会出现在这一侧。

在第3回合的敌方回合开始时，场上四周就会出现敌人的援军，这些家伙全员持有无视ZOC的能力，这时候我方队员很容易被绕背攻击，因此建议提前存好足够的XP和SP进行防御，并在待机时保持朝向四周。BOSS的必杀技一定要用完全防御对应，否则肯定被秒杀。プレリュ－ド吃“气绝”和“失衡”，せがた三四郎吃“失衡”，大家自行安排战术处理。千万注意せがた三四郎有“SP反击”能力，强烈建议先解决其他杂兵再攻击他。宝箱刚好是左右两侧各3个，都不算难找，记得全部回收。

宝箱道具“妖刀オニビカリ”和“下町の希望2/2”是传说组专用装备，宝箱道具“エリカ觉醒”和BOSS掉落道具“双武”则是巴黎华击团专用装备，BOSS掉落道具“觉醒レッド・サン”和“五轮の书”是纽约华击团专用装备。




## 挑战09 九番目の九つの试练

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 第 25 回合结束前全灭敌人 |
| 败北条件 | 第 25 回合结束 / 我方全灭 |
| 敌人等级 | 35 ~ 38（通常）/55 ~ 58（进阶） |
| 宝箱道具 | 市长の胸像、回复锭改、ロ－ズジスト DX、苏生の秘药（与第 6 波援军同时出现）天将棘 仙狐、パ－フェクトアミュレット（与第 8 波援军同时出现） |
| BOSS 掉落 | ゴッドイ－タ－（アバドン）、魔剑スパ－ダ（ネロ アンジエロ） |

敌援军出现条件是清场，因为有时间限制，所以本关一定要重视火力，凡是能够提升伤害的单位一定要多多上场。如果这样都打不过，那就说明战斗力不足，该去练级了。（大神所在的巴黎华击团一定要上场，否则漫山遍野的异常状态。）

第3波援军アバドン会出现在中央水池的靠南边缘，可以让部分单位事先在附近待机，否则让它们四处乱跑会浪费掉相当的回合数。第4波援军是BOSSネロアンジェロ带队出现在水池再下方一些，他的攻击力非常高，建议抓准机会一口气将其带走，不要让他出手。第5波援军是大量的ベクタ－，虽然攻击力很高，但HP只有10000出头，用复数必杀技就能高效率击破了。第7波援军是量产型フェイス，轮到它们行动时，每个单位会额外对我方全员造成伤害，因此一定尽快削减其数量，并且在回合结束前回复全军的HP。其他BOSS见招拆招就好了。

宝箱道具“天将棘 仙狐”和BOSS掉落道具“ゴッドイ－タ－”是噬神者组专用装备，宝箱道具“パ－フェクトアミュレット”和BOSS掉落道具“魔剑スパ－ダ”是鬼泣专用装备。至此所有专用装备收集齐全。

## 挑战10 百の战い

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌方全灭 |
| 败北条件 | 我方全灭 |
| 敌人等级 | 41 ~ 43（通常）/71 ~ 80（进阶） |
| 宝箱道具 | ジエイドジスト、市长の胸像、复活の神药、里岛特制・玉手箱・极 |
| BOSS 掉落 | 极上万能ソ－ダ（百神【初期】）、スタミナンスパ－ク（百神【第一次增援】）、チョコレ－ト（百神【第二次增援】）、スタミナンロイヤル（百夜・改）、真打・新世界（百神【第三次增援】） |

最终挑战关，敌人等级暴升，不过我方可以全员参战。三个出击位置均等分配火力，都要放置能够打出“气绝”状态的攻击手。另外注意蛇女外形的敌人“十八”和“八十八”是反击无效的。

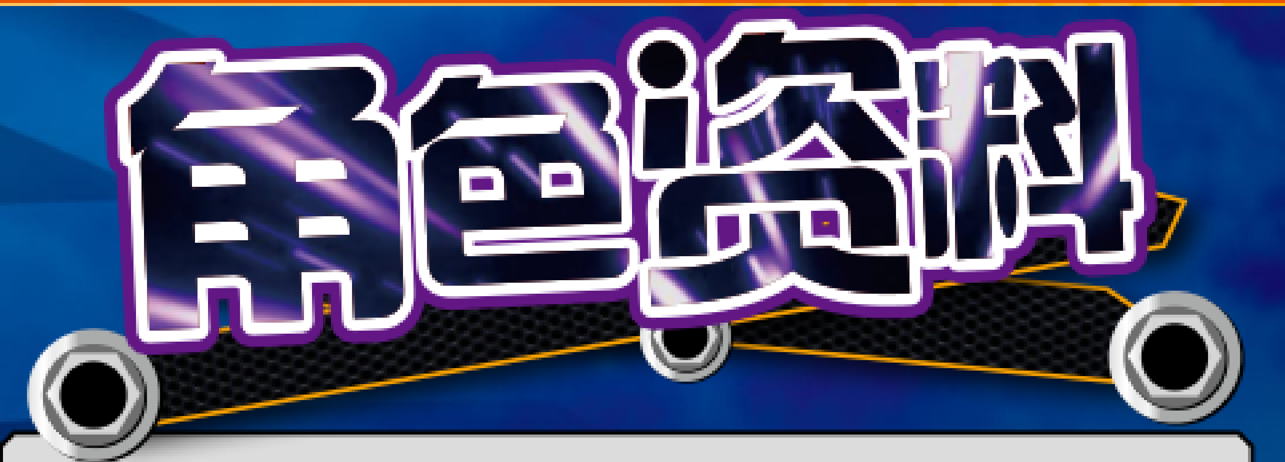
初期杂兵会往我方出击点进发，基本采取守株待兔的战术，待全灭杂兵后，先回收宝箱再去找百神。初期的BOSS百神不会主动攻击，也并不免疫异常状态，建议不断施加“气绝”状态控制它赚气，最好的人选就是搭配了亚蒂老师的零儿组。趁这段时间，其他人员赶紧回到初始出击点附近，击破百神后，第一波援军就要来了。

第一波援军的出现位置是我方出击点附近（右上角直接就踩在出击点上），好好控制的话可以打个先手。注意百神这次会移动后进行攻击，特别是下方出击点的角色，千万别大意进入其攻击范围内，尽量集中在下方。接下来让之前招呼百神的单位继续对付它，其他人趁机解决杂兵。注意当敌人减少到一定数量后，百神的自动型技能“觉醒”会被触发，免疫“毒”与“气绝”，千万不要大意，算准时机直接一套带走或是找人上来挡枪，千万不能扎堆。

再次击破百神后，出现第二波援军。这次百神的“觉醒”发动条件是低体力，所以控制住以后可以安心清理杂兵。百夜・改免疫“气绝”，因此一定要集中火力优先将其击破。清理完杂兵后大家可以慢慢向中央靠拢，因为再次击破百神后，最后一次援军是其最终形态，并且没有杂兵打扰。出现在正中央的最终版百神依旧吃“气绝”，而且“觉醒”发动条件是低体力，我方完全可以做好完全准备后集体绕背，再迅速将其速杀。

本关宝箱道具“里岛特制・玉手箱・极”和BOSS掉落道具“真打・新世界”是本游戏最强装备，不限装备角色，且作弊程度远远超越专用装备和课金装备。想要完美的玩家完全可以人手一套。

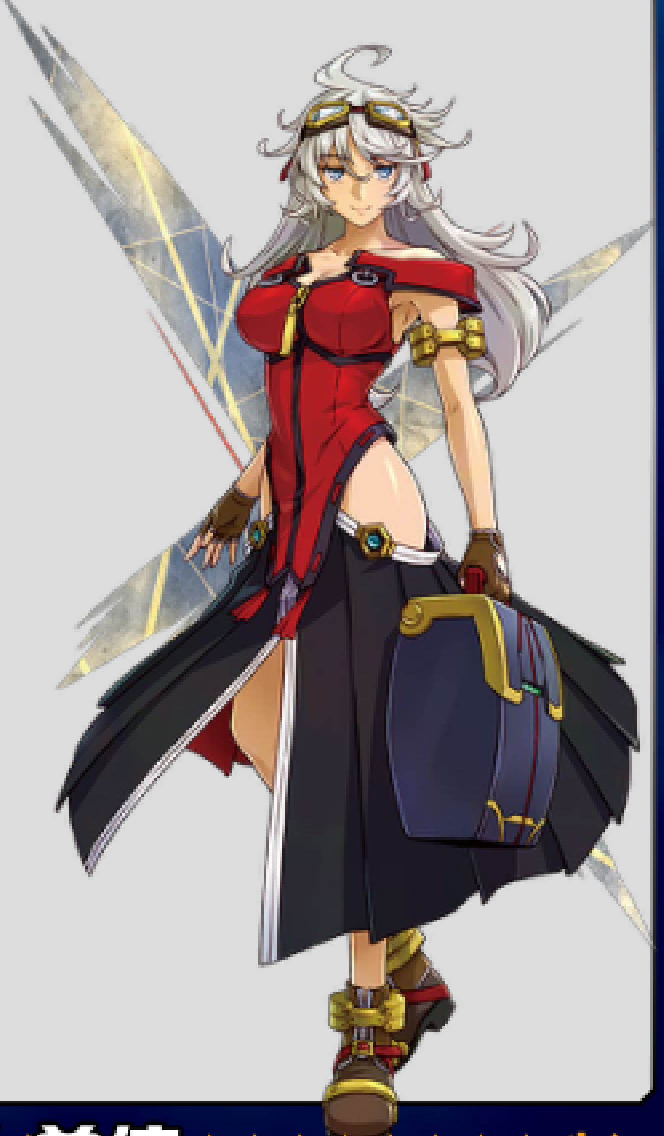


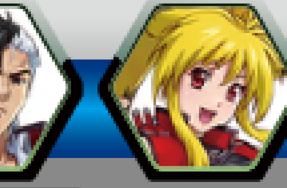



下面给出本作中所有双人单位(ペアユニット)和单人单位(ソロユニット)的详尽资料，以前5话序章过后角色的登场时间排序。“习得条件”标明“初期”的，表示角色在初次登场时就已经学会。想要习得双人单位的全部技能，需要升到Lv43或Lv45，以一周目的经验值来说基本无望，建议玩家以难度更高、经验值更多的进阶模式（アドバンスモード）进行二周目。双人单位的招式随着等级的提升自动习得，Lv7、15、25能分别学会三招通常技，复数技的习得等级各异，其中还有两个例外——凯特&芭蕉、隆&肯的复数技都需要剧情发展到特定关卡才能习得。单人单位的招式和技能都是初期就全部解锁的，只是自动型技能还需要花费CP习得后才能装备。

双人单位在Lv10、20会各开放1格技能槽，单人单位在第15、30话过关后会各开放1格技能槽，即一周目时每个单位最多装备3种自动技能。二周目时全员追加1格技能槽，如果购买了SP进阶模式（SPアドバンスモード）还可以再解锁1格，但自动技能槽的上限不能超过5格。

注：由于自动型技能的“作用对象”都是“自己”，故不再逐一标出。



## 双人单位

出典：《Namco x Capcom》 | 登场：第1话

### 零儿 & 小牟

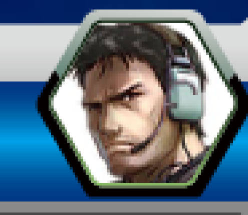
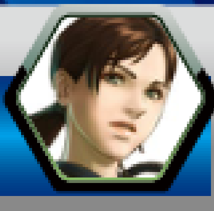
| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 二刀・一迅&白虎炮 | 通常技 | A | C | 气绝 | 初期 | ○ |
| 二丁・铳の型 | 通常技 | ←+A | A | — | 初期 | ○ |
| 二门・不知火の型&玄武炸 | 通常技 | →+A | A | — | Lv7 | ○ |
| 二门・胧脚&鬼门封じ・破天光 | 通常技 | ↑+A | B | 失衡 | Lv15 | ○ |
| 二门・四嗣喷阵&水怜・时雨の型 | 通常技 | ↓+A | B | 破防 | Lv25 | ○ |
| 护业拔刀法奥义 真罗万象・天地 | 必杀技 | Y | S | — | 初期 | — |
| 仙狐妖术奥义・四神争应 | 援护技 | L | B | 失衡 | 初期 | — |
| 仙狐攻杀法奥义・狐主封灵 | 复数技 | START | S | —，2~4人 | Lv17 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 仙狐趣味・おねだりの型 | 50 | 自己 | 获得的经验值上升20% | Lv2 |
| 有栖家の魂 | 30 | 自己 | ATK上升15% | Lv5 |
| 仙狐妖术・式占の型 | 50 | 全员指定一人 | 效果随机 | Lv23 |
| 有栖流・天地真命 | 100 | 同伴指定一人 | SP回复100% | Lv33 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 必胜への轨迹 | — | 回合开始时，100%几率 | 连击XP回复量上升25% | 初期 |
| 新食感・油扬げピザ | — | 回合开始时，HP不足25% | HP回复30% | 初期 |
| こっそりヘソクリ | 300 | 回合开始时，回合数7以下 | 获得的金钱上升20% | Lv12 |
| 仙狐妖术・禁の型 | 400 | 回合开始时，HP不足50% | 完全防御消耗的XP减半 | Lv19 |
| 护业拔刀法の极意 | 500 | 行动结束后，已发动技能效果5种以上 | 会心攻击伤害上升20% | Lv30 |
| 仙狐妖术・夺气の型 | 600 | 回合开始时，EP高于50 | SP回复造成伤害的0.1% | Lv37 |
| 有栖流・九字の型 | 700 | 回合开始时，我方数量比敌方少（不包括行动不能单位） | EP减少连击数的1/2 | Lv43 |

出典：《生化危机》系列 | 登场：第1话

### 克里斯 & 吉尔
（クリス）（ジル）

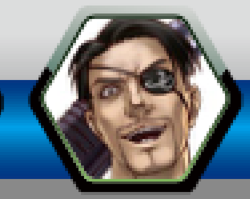
| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| マグナム&车轮脚 | 通常技 | A | A | — | 初期 | ○ |
| リバースナックル&エリアルコンボ | 通常技 | ←+A | A | — | 初期 | ○ |
| スレッジハンマー&感知地雷 | 通常技 | →+A | B | 失衡 | Lv7 | — |
| ジェネシス&近接战斗A+ | 通常技 | ↑+A | B | 破防 | Lv15 | — |
| グレネードランチャー | 通常技 | ↓+A | C | 气绝 | Lv25 | ○ |
| ペイルライダー&村正 | 必杀技 | Y | S | 失衡 | 初期 | — |
| ランチャー连续发射 | 援护技 | L | B | 破防 | 初期 | ○ |
| ロケットランチャー大爆破 | 复数技 | START | S | 气绝，2~3人 | Lv5 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| ジェネシス | 60 | 全员指定一人 | 获得的经验值上升25% | 初期 |
| クイックアタック | 30 | 自己 | 交错破坏触发失衡状态 | Lv12 |
| 救急スプレー | 40 | 全员指定一人 | HP回复70% | Lv23 |
| ネックツイスト | 50 | 自己 | 背面攻击伤害上升30% | Lv37 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| ショットガン・マスタリー | — | 回合开始时，100%几率 | 交错破坏伤害上升25% | 初期 |
| マシンガン・マスタリー | — | 行动结束后，HP高于50% | 对防御槽的伤害上升25% | 初期 |
| 连携攻击 | 300 | 回合开始时，100%几率 | 作为援护也能触发交错命中 | Lv19 |
| 应战射击 | 400 | 回合开始时，SP不足50% | 反击消耗的SP减半 | Lv30 |
| クイックターン | 500 | 敌方攻击时，受到的伤害高于最大HP的10% | 受到背面攻击加成无效 | Lv33 |
| スタンガン | 600 | 行动结束后，残余敌人5名以上 | 反弹HP伤害（但不致死） | Lv40 |
| チャージショット | 700 | 回合开始时，回合数5以上 | 留存奖励伤害上升15% | Lv45 |

出典：《如龙 终焉》 | 登场：第2话

### 桐生 & 真岛

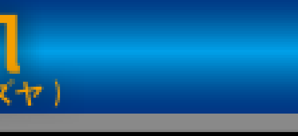



| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ダブル ヤクザキック | 通常技 | A | B | 失衡 | 初期 | ○ |
| 对物狙击铳&ショットガン | 通常技 | ←+A | A | — | 初期 | ○ |
| バックブリーカー&ドス连击 | 通常技 | →+A | A | — | Lv7 | — |
| ドロップキック&チェーンソー | 通常技 | ↑+A | B | 破防 | Lv15 | ○ |
| 莲家闪气掌&ドス大回转 | 通常技 | ↓+A | A | — | Lv25 | — |
| 龙が如く | 必杀技 | Y | S | 失衡 | 初期 | — |
| 秘剑・荒れ牛 | 援护技 | L | B | 破防 | 初期 | ○ |
| ヒートスナイプ | 复数技 | START | S | —，2人 | Lv22 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 工事用ヘルメット | 30 | 全员指定一人 | 受到背面攻击、侧面攻击加成无效 | 初期 |
| 余裕の紫烟 | 70 | 自己 | 连击XP回复量上升75% | Lv5 |
| 鬼炎の极み | 50 | 自己 | 会心攻击伤害上升35% | Lv12 |
| 眼力 | 20 | 自己 | ZOC范围倍化 | Lv33 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 堂岛の龙 | — | 行动结束后，击倒敌人10名以上 | ATK、DEF上升10% | 初期 |
| 岛野の狂犬 | — | 回合开始时，100%几率 | 幻影取消消耗的XP减少10% | 初期 |
| 古牧流・猫返り | 300 | 行动结束后，XP不足50 | 完全防御消耗的XP减半 | Lv19 |
| 朋辈の连击 | 400 | 回合开始时，我方数量比敌方多（不包括行动不能单位） | 作为援护也能触发交错命中 | Lv30 |
| 古牧流・虎落とし | 500 | 回合开始时，HP100% | 50%几率反弹气绝状态 | Lv37 |
| 读めない男 | 600 | 行动结束后，50%几率 | 效果随机 | Lv40 |
| 莲家闪气掌 | 700 | 回合开始时，SP不足50% | SP回复造成伤害的0.1% | Lv45 |

出典：《铁拳》系列 | 登场：第3话



### 仁 & 一八
（カズヤ）




| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 真空飞び上段蹴り&风神拳 | 通常技 | A | A | — | 初期 | ○ |
| 胴回し回转蹴り&迅烈脚 | 通常技 | ←+A | A | — | 初期 | ○ |
| 转掌绝刀&螺旋幻魔脚 | 通常技 | →+A | B | 失衡 | Lv7 | ○ |
| 矗魔刹&雷神拳 | 通常技 | ↑+A | C | 气绝 | Lv15 | — |
| 正中线乱れ突き&インフエルノ | 通常技 | ↓+A | A | — | Lv25 | ○ |

| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 因缘の交错 | 必杀技 | Y | S | 气绝 | 初期 | — |
| 直突き&六勝凶鸣拳 | 援护技 | L | C | 气绝 | 初期 | ○ |
| 里切りのデビルブラスター | 复数技 | START | S | —，2～3人 | Lv10 | — |

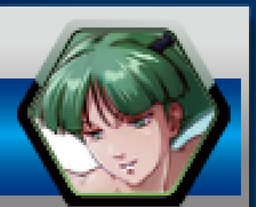
| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 风神ステップ | 70 | 自己 | 移动力+1 | 初期 |
| 三战立ち | 50 | 自己 | 留存奖励伤害上升20% | Lv19 |
| 忌怨拳 | 70 | 自己 | 会心攻击伤害上升50% | Lv30 |
| 兆候 | 20 | 自己 | 会心攻击判定时间延长 | Lv40 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 风间流护身术 | — | 回合开始时，HP不足30% | HP回复20% | 初期 |
| 雾足 | — | 回合开始时，100%几率 | 侧面攻击伤害上升15% | 初期 |
| 残心・贰 | 300 | 行动结束后，SP不足50% | 反击消耗的SP减半 | Lv5 |
| 前心 | 400 | 回合开始时，XP不足25 | 连击XP回复量上升25% | Lv23 |
| 超ばちき | 500 | 敌方攻击时，受到的伤害高于最大HP的10% | 破防触发失衡状态 | Lv33 |
| 见下した笑い | 600 | 回合开始时，我方数量比敌方少（不包括行动不能单位） | 不应战SP回复20 | Lv37 |
| デビル因子 | 700 | 回合开始时，10%几率 | 最大HP上升50%，最大SP上升20%，ATK、DEF、TEC、DEX上升10% | Lv43 |

出典：《恶魔战士》系列 登场：第3话

## 迪米特利 & 莫莉卡

（デミトリ） （モリガン）



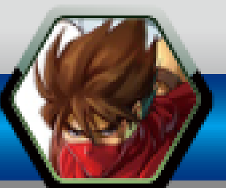
| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| カオスフレア&ソウルフィスト | 通常技 | A | A | — | 初期 | — |
| Dクレイドル&シャドウブレイド | 通常技 | ←+A | A | — | 初期 | — |
| バットスピン&バルキリーターン | 通常技 | →+A | C | 中毒 | Lv7 | — |
| Dブラストフィニッシングシャワー | 通常技 | ↑+A | C | 中毒 | Lv15 | ○ |
| MNプリズ&アストラルビジョン | 通常技 | ↓+A | B | 破防 | Lv25 | — |
| MNプレジャー&Dイリュージョン | 必杀技 | Y | S | — | 初期 | — |
| Dクレイドル&シャドウサーヴァント | 援护技 | L | C | 中毒 | 初期 | — |
| ミッドナイト・フェスティバル | 复数技 | START | S | 中毒，2～4人 | Lv10 | — |

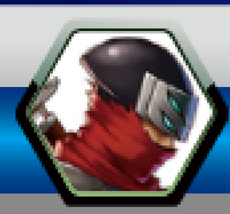
| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 投げキッス | 30 | 全员指定一人 | 解除中毒、气绝、封印状态 | 初期 |
| ヴァンパイアダッシュ | 40 | 自己 | 敌方ZOC无效 | Lv5 |
| クリプティックニードル | 70 | 自己 | 通常技射程+1 | Lv12 |
| オーラ开放 | 100 | 全员 | XP回复75 | Lv33 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 贵族のオーラ | — | 敌方攻击时，陷入中毒状态 | 中毒、气绝、封印无效 | 初期 |
| 梦魔の诱惑 | — | 行动结束后，20%几率 | 50%几率反弹气绝状态 | 初期 |
| アドバンシングガード | 300 | 行动结束后，XP不足75 | 完全防御消耗的XP减半 | Lv19 |
| ガードキャンセル | 400 | 行动结束后，SP不足70% | 反击消耗的SP减半 | Lv30 |
| バーチカルダッシュ | 500 | 回合开始时，100%几率 | 地图陷阱无效 | Lv37 |
| 吸血 | 600 | 行动结束后，HP不足50% | HP回复造成伤害的10% | Lv40 |
| 吸精 | 700 | 敌方攻击时，SP不足50% | SP回复造成伤害的0.1% | Lv45 |

出典：《出击飞龙》系列 & 《Shinobi 忍》 登场：第4话

## 飞龙 & 秀真





| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 乱れ斩り | 通常技 | A | A | — | 初期 | — |
| フォーメーションB&金刚落とし | 通常技 | ←+A | A | — | 初期 | ○ |
| アメノムラク&杀阵 | 通常技 | →+A | B | 失衡 | Lv7 | ○ |
| エクスカリバー&八双手里剑 | 通常技 | ↑+A | B | 破防 | Lv15 | ○ |
| ヴァジュラ&忍犬ヤマト | 通常技 | ↓+A | C | 中毒 | Lv25 | — |
| ラグナロク | 必杀技 | Y | S | — | 初期 | — |
| レギオン | 援护技 | L | C | 中毒 | 初期 | ○ |
| 斩り裂くのは、心 | 复数技 | START | S | —，2～4人 | Lv27 | — |

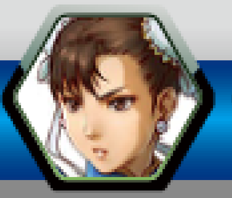
| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| オプションA | 30 | 全员指定一人 | 受到背面攻击、侧面攻击加成无效 | 初期 |
| 忍术・雷阵 | 40 | 自己 | 中毒、气绝、失衡、封印无效 | 初期 |
| オプションB | 70 | 全员指定一人 | 移动力+1 | Lv23 |
| 暗杀 | 50 | 自己 | 背面攻击伤害上升35% | Lv33 |

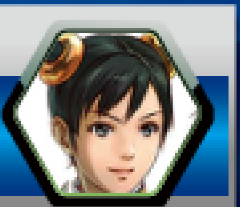
| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 特A级ストライダー | — | 回合开始时，100%几率 | 会心攻击伤害上升10% | 初期 |
| 胧一族当主 | — | 回合开始时，100%几率 | 会心攻击判定时间延长 | 初期 |
| ステルスダッシュ | 300 | 回合开始时，XP高于50 | 幻影取消消耗的XP减少25% | Lv12 |
| オプションC | 400 | 行动结束后，SP不足50% | 侧面攻击伤害上升15% | Lv19 |
| 非情の掟 | 500 | 回合开始时，我方数量比敌方少（不包括行动不能单位） | 交错破坏伤害上升25% | Lv30 |
| クライムシクル | 600 | 回合开始时，100%几率 | 地图陷阱无效 | Lv37 |
| 妖刀「恶食」 | 700 | 回合开始时，击倒敌人8名以上 | HP回复造成伤害的10% | Lv43 |

出典：《街头霸王》系列 & 《铁拳》系列 登场：第5话

## 春丽 & 晓雨

（シャオユウ）





| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 鹰爪脚&弓步盘射 | 通常技 | A | A | — | 初期 | — |
| 霸山蹴&宙转断空脚 | 通常技 | ←+A | A | — | 初期 | — |
| 千裂脚&背身击 | 通常技 | →+A | B | 破防 | Lv7 | — |
| スピニングバードキック&腾空探脚 | 通常技 | ↑+A | C | 气绝 | Lv15 | ○ |
| 气功掌&跳弓脚 | 通常技 | ↓+A | B | 失衡 | Lv25 | ○ |
| 凤扇华&チアフルボールアップ | 必杀技 | Y | S | 失衡 | 初期 | — |
| 气功掌&天翔十字凤 | 援护技 | L | A | — | 初期 | ○ |
| 七星闪空脚 | 复数技 | START | S | —，2～4人 | 初期 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 挑发 | 40 | 自己 | 连击XP回复量上升50% | 初期 |
| 发劲 | 30 | 自己 | 交错破坏伤害上升50% | Lv12 |
| 资金集め | 25 | 全员指定一人 | 获得的金钱上升20% | Lv23 |
| 金的蹴 | 90 | 自己 | 会心攻击伤害上升70% | Lv33 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 搜查の基本 | — | 回合开始时，100%几率 | 获得的CP上升10% | 初期 |
| さばき | — | 行动结束后，SP高于50% | 敌方反击无效 | 初期 |
| 中国四千年の技 | 300 | 回合开始时，XP不足100 | 敌方重量视为普通 | 初期 |
| タッグアサルト | 400 | 回合开始时，100%几率 | 作为援护也能触发交错命中 | Lv19 |
| セービングアタック | 500 | 敌方攻击时，受到的伤害高于最大HP的20% | 50%几率反弹气绝状态 | Lv30 |
| レイジ发动 | 600 | 敌方攻击时，受到的伤害高于最大HP的50% | ATK上升25% | Lv37 |
| 普通の女の子 | 700 | 行动结束后，HP不足30% | 不应战SP回复20 | Lv43 |

出典：《异度传说》系列 & 《异度之刃》 登场：第6话

## KOS-MOS & 菲奥伦

（フィオルン）





| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| VALKYRIE Ⅱ&シャットダウン | 通常技 | A | A | — | 初期 | — |
| サウザーバースト&クロスインパクト | 通常技 | ←+A | C | 气绝 | 初期 | ○ |
| フリーズショック&キャノンフラップ | 通常技 | →+A | C | 气绝 | Lv7 | ○ |
| X・BUSTER&バグストーム | 通常技 | ↑+A | B | 失衡 | Lv15 | ○ |
| ウインドミキサー&モナドバスター | 通常技 | ↓+A | A | — | Lv25 | — |
| D-TENERITAS&ソードフラップX | 必杀技 | Y | S | — | 初期 | — |
| スペルブレード | 援护技 | L | A | — | 初期 | ○ |
| X・BUSTER&ファイナルクロス | 复数技 | START | S | —，2～4人 | Lv27 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| ブースト | 70 | 自己 | 移动力+1 | 初期 |
| 拔刀キズナ | 50 | 全员 | XP回复30 | Lv19 |
| ブレイク | 30 | 自己 | 交错破坏触发失衡状态 | Lv30 |
| はげます | 70 | 全员指定一人 | SP回复50% | Lv40 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| チャージ | — | 回合开始时，100%几率 | 留存奖励伤害上升15% | 初期 |
| ガードシフト | — | 行动结束后，HP不足50% | DEF上升10% | 初期 |
| チェインアタック | 300 | 回合开始时，XP高于100 | 能作为援护参加反击 | 初期 |
| チョーク | 400 | 行动结束后，XP高于100 | 背面攻击伤害上升25% | Lv23 |
| 突发キズナ | 500 | 行动结束后，我方数量比敌方多（不包括行动不能单位） | 会心攻击判定时间延长 | Lv33 |
| マリアの心 | 600 | 回合开始时，SP不足30% | SP回复20% | Lv37 |
| メイナスの魂 | 700 | 回合开始时，50%几率 | HP回复30% | Lv43 |

出典：《洛克人 X》系列　登场：第 7 话

## X & ZERO
（エクス）（ゼロ）



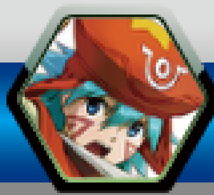
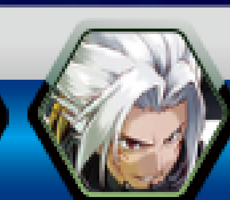

| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| エックスバスター&ゼットセイバー | 通常技 | A | A | — | 初期 | ○ |
| フロストタワー&破断击 | 通常技 | ←+A | B | 失衡 | 初期 | ○ |
| トライアード サンダー&龙炎刃 | 通常技 | →+A | C | 气绝 | Lv7 | — |
| ライジングファイア&冰烈斩 | 通常技 | ↑+A | B | 破防 | Lv15 | — |
| ファイアーウエーブ&雷光闪 | 通常技 | ↓+A | C | 气绝 | Lv25 | — |
| アルティメットアーマー&双幻梦 | 必杀技 | Y | S | 气绝 | 初期 | — |
| ノヴァストライク&雷神击 | 援护技 | L | A | — | 初期 | ○ |
| 幻梦零 | 复数技 | START | S | —，2人 | Lv17 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| サブタンク | 30 | 全员指定一人 | HP回复40% | 初期 |
| ハイパーダッシュ | 70 | 自己 | 移动力+1 | Lv12 |
| ボディパーツ | 50 | 自己 | DEF上升50% | Lv30 |
| 天空覇 | 40 | 自己 | 敌方反击无效 | Lv40 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 第0特殊部队队长 | — | 回合开始时，100%几率 | 背面攻击伤害上升15% | 初期 |
| アームパーツ | — | 行动结束后，XP高于80 | 留存奖励伤害上升15% | 初期 |
| フットパーツ | 300 | 回合开始时，100%几率 | 地图陷阱无效 | 初期 |
| ダークホールド | 400 | 回合开始时，100%几率 | 交错命中硬直时间延长 | Lv23 |
| ヘッドパーツ | 500 | 敌方攻击时，受到的伤害高于最大HP的10% | 防御槽无效 | Lv33 |
| 成长するレプリロイド | 600 | 回合开始时，HP不足50% | 获得的CP上升20% | Lv37 |
| 负けない爱 | 700 | 回合开始时，已发动技能效果5种以上 | 技能消耗的SP减少50% | Lv43 |

出典：《.hack//》&《.hack//G.U.》　登场：第 8 话

## 凯特 & 芭蕉
（カイト）（ハセヲ）

| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 炎舞&虎乱袭 | 通常技 | A | A | — | 初期 | ○ |
| 月光双刃&天葬莲华 | 通常技 | ←+A | B | 失衡 | 初期 | ○ |
| ダブル疾风双刃 | 通常技 | →+A | C | 气绝 | Lv7 | — |
| 天下无双饭纲舞い&溜め斩り | 通常技 | ↑+A | A | — | Lv15 | — |
| 三爪炎痕&环伐乱绝闪 | 通常技 | ↓+A | C | 中毒 | Lv25 | — |
| データドレイン | 必杀技 | Y | S | 失衡 | 初期 | — |
| 三爪炎痕&环伐乱绝闪 | 援护技 | L | C | 中毒 | 初期 | ○ |
| 死の恐怖 | 复数技 | START | S | —，2～4人 | 26话剧情 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| リプス | 20 | 全员指定一人 | HP回复30% | 初期 |
| バックスタブ | 70 | 自己 | 背面攻击伤害上升50% | 初期 |
| リプタイン | 30 | 全员指定一人 | 解除中毒、气绝、封印状态 | Lv19 |
| 不意打ち | 70 | 自己 | 侧面攻击伤害上升75% | Lv30 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 快速のタリスマン | — | 行动结束后，SP不足50% | 移动力+1 | 初期 |
| 初传・铠断 | — | 回合开始时，100%几率 | 对防御槽的伤害上升25% | 初期 |
| クイックレンゲキ | 300 | 行动结束后，XP高于100 | 交错命中硬直时间延长 | Lv12 |
| プロテクトブレイク | 400 | 回合开始时，100%几率 | 破防伤害上升25% | Lv23 |
| 复仇の刃 | 500 | 行动结束后，HP不足50% | ATK上升10% | Lv33 |
| レンゲキフィニッシュ | 600 | 回合开始时，30%几率 | XP回复造成伤害的0.1% | Lv37 |
| データドレイン | 700 | 回合开始时，20%几率 | SP回复造成伤害的0.1% | Lv43 |

出典：《VR 战士》系列　登场：第 10 话



## 晶 & 影丸
（アキラ）



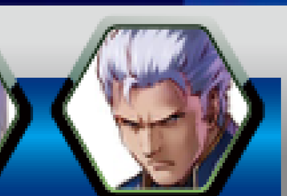

| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 铁山靠&蛇喧掌 | 通常技 | A | B | 破防 | 初期 | ○ |
| 挑打顶肘&叶呀龙 | 通常技 | ←+A | A | — | 初期 | ○ |
| 大缠崩捶&青龙降刃脚 | 通常技 | →+A | B | 破防 | Lv7 | — |
| 连环腿&风刃里水车 | 通常技 | ↑+A | B | 失衡 | Lv15 | ○ |
| 白虎双掌打&雷龙飞翔脚 | 通常技 | ↓+A | A | — | Lv25 | ○ |
| 崩击云身双虎掌&雷龙飞翔脚 | 必杀技 | Y | S | — | 初期 | — |
| 修罗霸王靠华山&水车蹴り | 援护技 | L | C | 气绝 | 初期 | ○ |
| 结成流八极拳秘传 | 复数技 | START | S | —，2～3人 | 初期 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 叶隐流・阴・疾风阵 | 50 | 自己 | 会心攻击伤害上升50% | 初期 |
| 震脚 | 40 | 自己 | 防御槽无效 | Lv19 |
| 草笛 | 50 | 全员指定一人 | 获得的CP上升25% | Lv30 |
| 钵卷を缔める | 30 | 自己 | 破防伤害上升50% | Lv40 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 武道の心得 | — | 回合开始时，XP高于100 | 反击消耗的SP减半 | 初期 |
| 叶隐流柔术 | — | 回合开始时，100%几率 | 会心攻击判定时间延长 | 初期 |
| オフェンシブムーブ | 300 | 回合开始时，XP高于50 | 侧面攻击伤害上升15% | 初期 |
| ディフェンシブムーブ | 400 | 行动结束后，HP不足80% | 受到侧面攻击加成无效 | Lv23 |
| 叶隐流・阳・十文字构え | 500 | 敌方攻击时，受到的伤害高于最大HP的20% | 气绝、失衡、封印无效 | Lv33 |
| 顺步翻胯 | 600 | 回合开始时，SP高于50% | 破防触发失衡状态 | Lv37 |
| 马步 | 700 | 回合开始时，100%几率 | SP回复20% | Lv43 |

出典：《鬼泣》系列　登场：第 12 话

## 但丁 & 维吉尔
（ダンテ）（バージル）

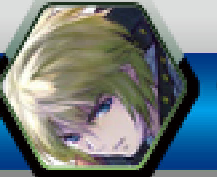
| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| レインストーム&スティンガー | 通常技 | A | B | 失衡 | 初期 | ○ |
| ファイアワークス&疾走居合 | 通常技 | ←+A | A | — | 初期 | — |
| ランドトリップ | 通常技 | →+A | A | — | Lv7 | — |
| カリーナ=アン&ハイタイム | 通常技 | ↑+A | A | — | Lv15 | ○ |
| 兜割り&幻影剑 | 通常技 | ↓+A | C | 中毒 | Lv25 | — |
| ダブルジャック・ポット | 必杀技 | Y | S | — | 初期 | — |
| ディストーション&绝刀 | 援护技 | L | C | 中毒 | 初期 | ○ |
| デビル マスト ダイ | 复数技 | START | S | —，2～3人 | Lv20 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 居合の构え | 20 | 自己 | 会心攻击判定时间延长 | 初期 |
| トリックスター | 70 | 自己 | 移动力+1 | 初期 |
| 挑发 | 20 | 全员 | XP回复30 | Lv30 |
| 兜割り | 20 | 自己 | 防御槽无效 | Lv37 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ガンスリンガー | — | 回合开始时，残余敌人20名以上 | 通常技射程+1 | 初期 |
| ダークスレイヤー | — | 行动结束后，SP不足70% | 敌方ZOC无效 | 初期 |
| クイックシルバー | 300 | 回合开始时，50%几率 | 交错命中硬直延长 | Lv12 |
| 锐い眼光 | 400 | 回合开始时，HP高于100% | ZOC范围倍化 | Lv23 |
| ドッペルゲンガー | 500 | 回合开始时，100%几率 | 幻影取消消耗的XP减少15% | Lv33 |
| ロイヤルガード | 600 | 行动结束后，回合数7以下 | 受到背面攻击、侧面攻击加成无效 | Lv40 |
| 烈风幻影剑 | 700 | 行动结束后，XP不足100 | 反弹HP伤害（但不致死） | Lv45 |

出典：《永恒的尽头》　登场：第 14 话

## 杰法 & 瓦修隆
（ゼファー）（ヴァシュロン）




| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ナイフ&ハンドガン | 通常技 | A | A | — | 初期 | — |
| ダッシュ击&エレクトログレネード | 通常技 | ←+A | C | 气绝 | 初期 | — |
| スライディング击ち&バウンド击ち | 通常技 | →+A | B | 失衡 | Lv7 | — |
| バック转击ち&火炎瓶 | 通常技 | ↑+A | B | 破防 | Lv15 | ○ |
| 空中击ち&フリーザーグレネード | 通常技 | ↓+A | C | 气绝 | Lv25 | — |
| 脑干に二发 | 必杀技 | Y | S | — | 初期 | — |
| 连续攻击&トキシックグレネード | 援护技 | L | C | 中毒 | 初期 | — |
| グレネード・ブラストアップ | 复数技 | START | S | —，2～3人 | Lv27 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| インビンシブル・アクション | 30 | 自己 | 敌方ZOC无效 | 初期 |
| アーマーピアッシング弾 | 20 | 全员指定一人 | 对防御槽的伤害上升40% | 初期 |
| 多重チャージ | 70 | 自己 | 留存奖励伤害上升50% | Lv23 |
| ビッグマグナム | 60 | 自己 | 通常技射程+1 | Lv37 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 夜目 | — | 回合开始时，100%几率 | 会心攻击判定时间延长 | 初期 |
| ピクトーの持论 | — | 行动结束后，XP高于100 | 能作为援护参加反击 | 初期 |
| ヘソクリ | 300 | 回合开始时，回合数5以上 | 获得的金钱上升15% | Lv19 |
| トキシックグレネード | 400 | 回合开始时，回合数10以下 | 50%几率反弹中毒状态 | Lv30 |
| ギャラクシーナックル | 500 | 回合开始时，SP高于80% | 破防触发失衡状态 | Lv33 |
| 神学校の经典 | 600 | 回合开始时，SP不足25% | 不应战SP回复20 | Lv40 |
| ゼニスの骑士 | 700 | 回合开始时，100%几率 | 被救援时HP、SP全回复 | Lv45 |



出典：《噬神者2》　登场：第16话

## 雪儿 & 娜娜
（シエル）（ナナ）




| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Sロ-タス&ナナプレッシャ- | 通常技 | A | A | — | 初期 | — |
| 血烟乱舞&ショットガン | 通常技 | ←+A | B | 失衡 | 初期 | ○ |
| スナイパ-&ブ-スト インパクト | 通常技 | →+A | B | 破防 | Lv7 | — |
| 麒麟驱け&プロミネンス | 通常技 | ↑+A | C | 气绝 | Lv15 | — |
| アストラルダイヴ&神颚碎 | 通常技 | ↓+A | C | 气绝 | Lv25 | — |
| 运命の神殿 | 必杀技 | Y | S | — | 初期 | — |
| ときめきグレネ-ド | 援护技 | L | A | — | 初期 | — |
| 地狱の螺旋&奥义・龙卷杀法 | 复数技 | START | S | —，2人 | Lv27 | — |

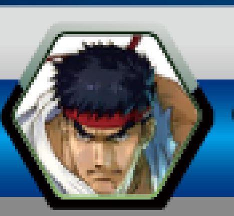
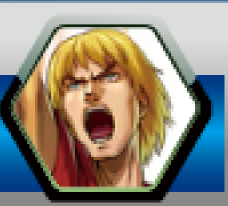
| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| スナイパ-サイト | 60 | 自己 | 通常技射程+1 | 初期 |
| ナンクルナイザ- | 50 | 自己 | 效果随机 | 初期 |
| ナナプレッシャ- | 30 | 自己 | 防御槽无效 | Lv23 |
| ステルスフィ-ルド | 20 | 自己 | 敌方ZOC无效 | Lv37 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 血の力「直觉」 | — | 回合开始时，100%几率 | 中毒、气绝、失衡几率上升10% | 初期 |
| 血の力「诱引」 | — | 行动结束后，残余敌人5名以上 | ZOC范围倍化 | 初期 |
| 捕食 | 300 | 行动结束后，击倒敌人10名以上 | 击倒敌人SP回复25 | Lv19 |
| おでんパン | 400 | 回合开始时，HP不足30% | HP回复30% | Lv30 |
| 节约 | 500 | 行动结束后，SP不足50% | 反击消耗的SP减半 | Lv33 |
| ふんばり | 600 | 回合开始时，HP不足50% | DEF上升10% | Lv40 |
| 训练メニュ- | 700 | 敌方攻击时，受到的伤害高于最大HP的30% | 获得的经验值上升15% | Lv45 |



出典：《街头霸王》系列　登场：第17话

## 隆 & 肯
（リュウ）（ケン）

| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 锁骨割り&稻妻カカト割り | 通常技 | A | C | 气绝 | 初期 | — |
| 升龙拳&龙卷旋风脚 | 通常技 | ←+A | B | 破防 | 初期 | — |
| 上段足刀蹴り&龙闪脚 | 通常技 | →+A | A | — | Lv7 | ○ |
| 真空龙卷旋风脚&踏み　み前蹴り | 通常技 | ↑+A | B | 失衡 | Lv15 | ○ |
| 灭・升龙拳&升龙裂破 | 通常技 | ↓+A | A | — | Lv25 | ○ |
| 灭・波动拳&红莲旋风脚 | 必杀技 | Y | S | 气绝 | 初期 | — |
| 灭・升龙拳&升龙拳（强） | 援护技 | L | A | — | 初期 | — |
| 双龙波动拳 | 复数技 | START | S | —，2人 | 29话剧情 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 波动の构え | 50 | 自己 | 中毒、气绝、失衡几率上升15% | 初期 |
| 稻妻かかと割り | 40 | 自己 | 对防御槽的伤害上升15% | 初期 |
| 挑发 | 50 | 自己 | ATK上升25% | Lv19 |
| 风の拳 | 70 | 自己 | 会心攻击伤害上升50%，会心攻击判定时间延长 | Lv30 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 求道の精神 | — | 回合开始时，100%几率 | 获得的经验值上升10% | 初期 |
| セ-ビングアタック | — | 行动结束后，HP不足50% | 50%几率反弹气绝状态 | 初期 |
| どこでも寝れる | 300 | 行动结束后，HP不足70% | SP回复15% | 初期 |
| 格斗术の指导 | 400 | 回合开始时，XP高于100 | 交错命中硬直时间延长 | Lv23 |
| 气合の息吹 | 500 | 回合开始时，SP高于50% | 防御消耗的SP减半 | Lv33 |
| 前方转身 | 600 | 回合开始时，50%几率 | 敌方ZOC无效 | Lv40 |
| 站桩功 | 700 | 行动结束后，50%几率 | 解除中毒、气绝、封印状态 | Lv45 |



出典：《樱大战》系列　登场：第18话

## 樱 & 杰米妮
（さくら）（ジェミニ）




| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 樱花放神&早击ち | 通常技 | A | A | — | 初期 | ○ |
| 空中三连斩り&ロック・ウエ-ブ | 通常技 | ←+A | C | 气绝 | 初期 | ○ |
| 樱花雾翔&ドラフティング・クラウド | 通常技 | →+A | B | 失衡 | Lv7 | ○ |
| 巻きワラ斩り&タ-ニング・スワロ- | 通常技 | ↑+A | B | 破防 | Lv15 | — |
| 百花缭乱&ラリ-ズ・オ-バ-ラン | 通常技 | ↓+A | A | — | Lv25 | ○ |
| 樱花放神 | 必杀技 | Y | S | — | 初期 | — |
| 二刀斩り&タイラント・オブ・テキサス | 援护技 | L | C | 气绝 | 初期 | ○ |
| ランブリング・ホイ-ル | 复数技 | START | S | 气绝，2～4人 | Lv27 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 明日に向かって斩れ | 50 | 自己 | 对防御槽的伤害上升100% | 初期 |
| 自分の胸をもむ | 20 | 自己 | 会心攻击判定时间延长 | 初期 |
| 明日はホ-ムラン | 70 | 同伴指定一人 | 交错破坏伤害上升100% | Lv23 |
| 气合ため | 30 | 全员 | XP回复20 | Lv33 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 北辰一刀流 | — | 回合开始时，100%几率 | 敌方重量视为普通 | 初期 |
| ミフネ剑法 | — | 行动结束后，XP高于70 | 敌方反击无效 | 初期 |
| 妄想 | 300 | 回合开始时，50%几率 | 效果随机 | 初期 |
| 稽古の心得 | 400 | 行动结束后，HP不足50% | 获得的经验值上升15% | Lv19 |
| フリ-ジングレイン | 500 | 回合开始时，残余敌人5名以上 | 幻影取消消耗的XP减少30% | Lv30 |
| もう一人のジェミニ | 600 | 敌方攻击时，受到的伤害高于最大HP的30% | ATK、DEF上升10% | Lv37 |
| 破邪の血 | 700 | 回合开始时，20%几率 | XP回复造成伤害的0.1% | Lv43 |

出典：《樱大战》系列　登场：第19话

## 大神 & 艾莉卡
（エリカ）




| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 快刀乱麻&烟玉 | 通常技 | A | B | 失衡 | 初期 | |
| 天地一矢&黑猫のワルツ | 通常技 | ←+A | B | 破防 | 初期 | — |
| ガブリエル&ラファエル | 通常技 | →+A | A | — | Lv7 | — |
| 三刃成虎&おはようダンス | 通常技 | ↑+A | A | — | Lv15 | — |
| 无双天威&フォ-ル・シャテイマン | 通常技 | ↓+A | C | 气绝 | Lv25 | — |
| 梦と希望と明日と正义 | 必杀技 | Y | S | — | 初期 | — |
| サクレ・デ・リュミエ-ル | 援护技 | L | B | 破防 | 初期 | — |
| ハレルヤ | 复数技 | START | S | 气绝，2～4人 | 初期 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 队长コマンド・风 | 80 | 全员指定一人 | 移动力+1 | 初期 |
| エヴアンジル | 80 | 全员 | HP回复50% | 初期 |
| おはようダンス | 40 | 全员 | 解除中毒、气绝、封印状态 | Lv23 |
| 队长コマンド・火 | 70 | 全员指定一人 | ATK上升35% | Lv33 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 体が胜手に…… | — | 回合开始时，100%几率 | 能作为援护参加反击，作为援护也能触发交错命中 | 初期 |
| 队长コマンド・林 | — | 回合开始时，100%几率 | 敌方重量视为普通 | 初期 |
| 愈しの灵力 | 300 | 回合开始时，100%几率 | 救援的同伴HP、SP全回复 | 初期 |
| 演技指导 | 400 | 回合开始时，XP高于100 | 交错命中硬直时间延长 | Lv19 |
| エリカの忏悔 | 500 | 回合开始时，HP不足50% | 获得的CP上升20% | Lv30 |
| 队长コマンド・山 | 600 | 行动结束后，SP不足50% | 防御消耗的SP减半 | Lv37 |
| エリカの手料理 | 700 | 敌方攻击时，受到的伤害高于最大HP的30% | 50%几率反弹中毒状态 | Lv43 |

出典：《火焰之纹章 觉醒》　登场：第20话

## 库洛姆 & 露琪娜
（クロム）（ルキナ）




| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 二振りのファルシオン | 通常技 | A | A | — | 初期 | — |
| レイピア&回转斩り | 通常技 | ←+A | C | 气绝 | 初期 | — |
| キルソ-ド&花嫁の枪 | 通常技 | →+A | A | — | Lv7 | — |
| サンダ-ソ-ド&反转斩り | 通常技 | ↑+A | C | 气绝 | Lv15 | — |
| グラディウス&勇者の弓 | 通常技 | ↓+A | B | 破防 | Lv25 | ○ |
| 炎の纹章・觉醒 | 必杀技 | Y | S | 气绝 | 初期 | — |
| デュアルアタック | 援护技 | L | B | 失衡 | 初期 | — |
| 流星の花嫁 | 复数技 | START | S | —，2人 | Lv27 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 里剑ファルシオン | 20 | 自己 | HP回复40% | 初期 |
| ノ-ブルスピア | 30 | 自己 | 对防御槽的伤害上升50% | 初期 |
| 剑の素振り | 50 | 自己 | 获得的CP上升25% | 初期 |
| ガイアの高级果子 | 100 | 全员指定一人 | 最大HP、最大SP上升50%，ATK、DEF、TEC、DEX上升10% | Lv33 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| カリスマ | — | 回合开始时，XP高于120 | 交错命中硬直时间延长 | 初期 |
| デュアルアタック | — | 行动结束后，残余敌人10名以下 | 能作为援护参加反击 | 初期 |
| 背中合わせ | 300 | 回合开始时，100%几率 | 受到背面攻击加成无效 | Lv19 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 物を壊す癖 | 400 | 行动结束后，已发动技能效果5种以上 | 破防伤害上升50% | Lv30 |
| 笑いのツボ | 500 | 回合开始时，30%几率 | 连击XP回复量上升50% | Lv37 |
| 天空 | 600 | 行动结束后，击倒敌人15名以上 | HP回复造成伤害的10% | Lv40 |
| 王の器 | 700 | 回合开始时，回合数7以上 | 技能消耗的SP减少25% | Lv45 |

出典：《宵星传说》　登场：第 21 话

## 尤利 & 弗林
（ユーリ）　（フレン）



| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 习得条件 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 苍破刃&魔神剑 | 通常技 | A | A | — | 初期 | ○ |
| 虎牙破斩&光破旋衡阵 | 通常技 | ←+A | C | 气绝 | 初期 | — |
| 圆闪牙&凤凰天驱 | 通常技 | →+A | B | 失衡 | Lv7 | — |
| 战迅狼破&狮子战吼 | 通常技 | ↑+A | A | — | Lv15 | ○ |
| 断空牙&ディバインストリーク | 通常技 | ↓+A | B | 失衡 | Lv25 | ○ |
| 武神双天破 | 必杀技 | Y | S | — | 初期 | — |
| フェイタルストライク | 援护技 | L | B | 失衡 | 初期 | ○ |
| 渐毅狼影阵&光龙灭牙枪 | 复数技 | START | S | —，2人 | 初期 | — |

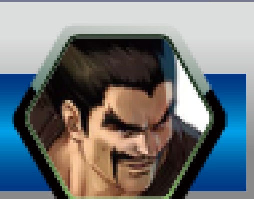
| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| キュア | 30 | 全员指定一人 | HP回复60% | 初期 |
| 仕事の报酬 | 60 | 全员指定一人 | 获得的金钱上升50% | 初期 |
| オーバーリミッツ | 50 | 自己 | 连击XP回复量上升100% | Lv23 |
| フェイタルストライク | 50 | 自己 | 交错破坏伤害上升100% | Lv33 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 | 习得条件 |
|---|---|---|---|---|
| 骑士团の担い手 | — | 行动结束后，SP不足50% | 防御消耗的SP减半 | 初期 |
| 罪を制する者 | — | 回合开始时，100%几率 | 背面攻击伤害上升15% | 初期 |
| ギルドの流仪 | 300 | 回合开始时，我方数量5队以上 | 交错命中硬直时间延长 | 初期 |
| リバイバルエナジー | 400 | 回合开始时，100%几率 | 被救援时HP、SP全回复 | Lv19 |
| 遮波 | 500 | 回合开始时，XP高于50 | 破防伤害上升25% | Lv30 |
| ライオンハート | 600 | 行动结束后，我方数量比敌方多（不包括行动不能单位） | 中毒、气绝、失衡、封印无效 | Lv37 |
| 夜の帝王 | — | 回合开始时，回合数5以上 | 获得的CP上升15% | 32话剧情 |

# 单人单位

出典：《铁拳》系列　登场：第 2 话

## 平八



| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|
| 刚掌烈破・连 | 单人技 | R | B | 失衡 | ○ |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 三岛流・封杀阵の构え | 70 | 自己 | 通常技射程+1 |
| 新药の试し饮み | 50 | 自己 | 效果随机 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 铁拳 | — | 回合开始时，100%几率 | 防御槽无效 |
| 影足 | 500 | 回合开始时，XP高于50 | 幻影取消消耗的XP减少15% |
| 仁王碎き | 750 | 行动结束后，SP不足50% | 背面攻击伤害上升25% |
| 三岛流・金刚壁の构え | 1000 | 回合开始时，HP不足25% | 反弹HP伤害（但不致死） |
| 不死身の体 | 1250 | 行动结束后，50%几率 | 最大HP上升20% |

出典：《逆转裁判》系列　登场：第 3 话

## 成步堂 & 真宵



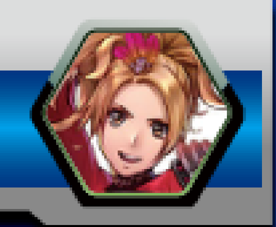

| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|
| 异议あり！ | 单人技 | R | B | 破防 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 异议あり！ | 30 | 全员指定一人 | 防御槽无效 |
| 灵媒 | 80 | 自己 | 获得的经验值上升25%、CP上升25% |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 绫里家の灵力 | — | 回合开始时，100%几率 | 最大SP上升30% |
| 待った！ | 500 | 回合开始时，SP高于50% | ZOC范围倍化 |
| つきつける | 750 | 敌方攻击时，受到的伤害高于最大HP的10% | 50%几率反弹气绝状态 |
| カガク搜査 | 1000 | 回合开始时，100%几率 | 地图陷阱无效 |
| 逆转への布石 | 1250 | 回合开始时，HP不足50% | 不应战SP回复20 |

出典：《灵魂能力Ⅴ》　登场：第 4 话

## 凪津
（ナツ）



| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|
| 式妖大咒・荒破々鬼 | 单人技 | R | C | 气绝 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 饭纲驱 | 20 | 自己 | 敌方ZOC无效 |
| 静魂宿 | 50 | 自己 | 对防御槽的伤害上升150% |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 梦想拔刀流 | — | 回合开始时，100%几率 | 连击XP回复量上升25% |
| 式妖尘 | 500 | 回合开始时，残余敌人10名以上 | ZOC范围倍化 |
| 宿驱 | 750 | 行动结束后，XP高于100 | 通常技射程+1 |
| 师匠の教え | 1000 | 回合开始时，击倒敌人10名以上 | 获得的经验值上升20% |
| アラハバキの力 | 1250 | 回合开始时，SP不足10% | 最大HP上升50% |

出典：《召唤之夜 3》　登场：第 4 话

## 亚蒂
（アティ）



| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|
| 拔剑觉醒・闪转突破 | 单人技 | R | C | 中毒 | ○ |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 召唤兽・圣母プラーマ | 50 | 全员 | HP回复30% |
| 授业会话 | 80 | 同伴指定一人 | 获得的经验值上升40% |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 碧の贤帝 | — | 回合开始时，100%几率 | 最大SP上升20% |
| 召唤兽・ムジナ | 500 | 回合开始时，SP高于50% | 敌方反击无效 |
| 召唤兽・インジェクス | 750 | 行动结束后，已发动技能效果3种以上 | 50%几率反弹中毒状态 |
| 召唤兽・ナックルキティ | 1000 | 回合开始时，XP高于100 | 防御槽无效 |
| 召唤兽・假面の石像 | 1250 | 行动结束后，我方数量比敌方少（不包括行动不能单位） | ZOC范围倍化 |

出典：《莎木》系列　登场：第 5 话

## 凉



| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|
| 里芭月 | 单人技 | R | B | 破防 | ○ |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 影身 | 70 | 自己 | 背面攻击伤害上升50% |
| 铠通 | 20 | 自己 | 防御槽无效 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 原崎のお守り | — | 回合开始时，100%几率 | 被救援时HP、SP全回复 |
| 刀の锷 | 500 | 回合开始时，XP高于50 | 防御消耗的SP减半 |
| 小遣い稼ぎ | 750 | 回合开始时，20%几率 | 获得的金钱上升100% |
| 爱すべき友を持て | 1000 | 回合开始时，100%几率 | 交错命中硬直时间延长 |
| 梦の中の少女 | 1250 | 行动结束后，SP不足50% | 技能消耗的SP减少25% |

出典：《名将》　登场：第 7 话

## 名将队长
（キャプテンコマンドー）



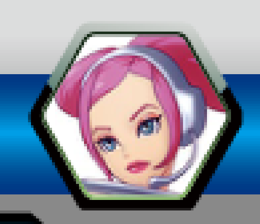
| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|
| キャプテンストーム | 单人技 | R | A | — | ○ |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
|---|---|---|---|
| キャプテン・ゴーグル | 20 | 全员指定一人 | 会心攻击判定时间延长 |
| 天丼 | 40 | 全员指定一人 | HP回复75% |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| リ－ダ－シップ | — | 回合开始时，100%几率 | 作为援护也能触发交错命中 |
| 武神流の极意 | 500 | 回合开始时，回合数5以下 | 背面攻击伤害上升25% |
| 特殊药のナイフ | 750 | 敌方攻击时，受到的伤害高于最大HP的20% | 50%几率反弹中毒状态 |
| 天才のアドバイス | 1000 | 敌方攻击时，陷入封印状态 | 中毒、气绝、失衡、封印无效 |
| 正义を贯く心 | 1250 | 回合开始时，100%几率 | 技能消耗的SP减少25% |

出典：《太空频道5》系列 | 登场：第8话

## 乌拉拉
（うらら）



| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| みんなで胜负！ | 单人技 | R | C | 中毒 | ○ |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| 突击インタビュ－ | 50 | 同伴指定一人 | SP回复50% |
| シチョ－リツアップ！ | 70 | 自己 | 获得CP上升35% |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| 踊りエネルギ－充填 | — | 行动结束后，XP高于100 | 留存奖励伤害上升20% |
| テンションブラスタ－（救出） | 500 | 回合开始时，我方数量5队以上 | 救援消耗的XP减少50% |
| 踊りで胜负！ | 750 | 回合开始时，100%几率 | 连击XP回复量上升30% |
| タイコで胜负！ | 1000 | 回合开始时，100%几率 | 对防御槽的伤害上升50% |
| ギタ－で胜负！ | 1250 | 回合开始时，XP不足20 | XP回复造成伤害的0.1% |

出典：《生化危机》系列 | 登场：第9话

## 里昂
（レオン）



| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ロケットランチャ－ | 单人技 | R | C | 气绝 | ○ |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| クロスカウンタ－ | 50 | 自己 | 交错破坏的伤害上升100% |
| クイックショット | 70 | 自己 | EP减少连击数的1/2 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| クマのストラップ | — | 回合开始时，100%几率 | 获得的CP上升20% |
| 身边警护 | 500 | 行动结束后，HP不足70% | 受到侧面攻击加成无效 |
| アーマ－（防弹服） | 750 | 行动结束后，HP不足50% | DEF上升15% |
| 闪光手榴弹 | 1000 | 行动结束后，XP不足70 | 完全防御消耗的XP减半 |
| ラストシュ－ティング | 1250 | 回合开始时，100%几率 | 对防御槽的伤害上升35% |

出典：《街头霸王 ZERO 3》 | 登场：第10话

## 英格丽德
（イングリッド）



| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| サンデルタ | 单人技 | R | B | 破防 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| ラブロ－ル | 20 | 全员指定一人 | 敌方ZOC无效 |
| 流行を追う | 80 | 自己 | 获得的CP上升40% |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| 阳炎 | — | 回合开始时，100%几率 | 幻影取消消耗的XP减少15% |
| 铁壁スカ－ト | 500 | 敌方攻击时，陷入失衡状态 | 中毒、气绝、失衡、封印无效 |
| 说教 | 750 | 行动结束后，XP高于120 | 50%几率反弹中毒状态 |
| 年の功 | 1000 | 回合开始时，回合数10以上 | 最大SP上升50% |
| 纹章の力 | 1250 | 回合开始时，SP高于80% | 中毒、气绝、失衡几率上升15% |

出典：《怒之铁拳》系列 | 登场：第11话

## 阿克塞尔
（アクセル）



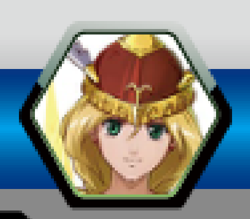
| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ドラゴンウィング | 单人技 | R | A | — | ○ |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| 死斗への镇魂歌 | 100 | 全员 | XP回复100 |
| 怒りの铁拳 | 150 | 自己 | ATK上升100% |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| マ－シャルア－ツ | — | 回合开始时，100%几率 | 敌方重量视为普通 |
| 协力技 | 500 | 回合开始时，XP高于50 | 能作为援护参加反击 |
| 后方攻击 | 750 | 行动结束后，我方数量比敌方少（不包括行动不能单位） | 受到背面攻击加成无效 |
| はがいじめ | 1000 | 回合开始时，已发动技能效果5种以上 | 交错命中硬直时间延长 |
| 气のチャ－ジ | 1250 | 行动结束后，XP高于100 | 留存奖励伤害上升20% |

出典：《瓦尔基里的冒险》系列 | 登场：第13话

## 瓦尔基里
（ワルキュ－レ）



| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ワルキュ－レの骑行 | 单人技 | R | B | 破防 | ○ |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| 药の术 | 10 | 全员指定一人 | HP回复20% |
| スーパ－ヘルメット | 100 | 自己 | DEF上升100% |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| パワ－オノ | — | 回合开始时，100%几率 | 破防伤害上升50% |
| パワ－テント | 500 | 行动结束后，100%几率 | SP回复20% |
| 空飞ぶ术 | 750 | 回合开始时，SP高于50% | 地图陷阱无效 |
| ハ－トの器 | 1000 | 回合开始时，回合数10以上 | 最大HP上升30% |
| 福音の杖 | 1250 | 行动结束后，XP高于50 | 技能消耗的SP减少25% |

出典：《永恒的尽头》 | 登场：第14话

## 琳贝尔
（リ－ンベル）



| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| フライパンスマッシュ | 单人技 | R | C | 气绝 | ○ |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| 化妆直し | 70 | 自己 | 连击XP回复量上升90% |
| レゾナンス・アタック | 50 | 自己 | 交叉命中硬直时间延长 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| トレ－ナ－EXP | — | 回合开始时，100%几率 | 获得的经验值上升25% |
| ゲ－ジ・クラック | 500 | 回合开始时，已发动技能效果3种以上 | 破防触发失衡状态 |
| チャ－ジ・キャンセル | 750 | 回合开始时，EP高于100 | 敌方反击无效 |
| ピング | 1000 | 敌方攻击时，受到的伤害高于最大HP的10% | 反弹HP伤害（但不致死） |
| 右手の辉き | 1250 | 回合开始时，SP不足50% | 技能消耗的SP减少25% |

出典：《星际格斗》系列 | 登场：第15话

## 琼
（ジュ－ン）



| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ハッピ－ブラックホ－ル | 单人技 | R | B | 破防 | ○ |

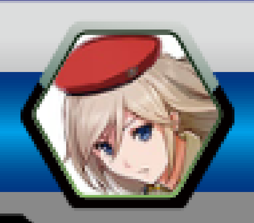
| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| プラズマフィ－ルド | 150 | 全员 | ATK上升25% |
| 侧转 | 70 | 自己 | 侧面攻击伤害上升50% |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| 柔软体操 | — | 回合开始时，100%几率 | 解除中毒、气绝、封印状态 |
| プラズマコンボ | 500 | 回合开始时，100%几率 | 对防御槽的伤害上升50% |
| プラズマリフレクト | 750 | 回合开始时，SP100% | 敌方反击无效 |
| プラズマリベンジ | 1000 | 回合开始时，SP高于50% | 反弹HP伤害（但不致死） |
| プラズマストライク | 1250 | 行动结束后，XP高于100 | 会心攻击伤害上升30% |

出典：《噬神者2》 | 登场：第17话



## 亚莉莎
（アリサ）



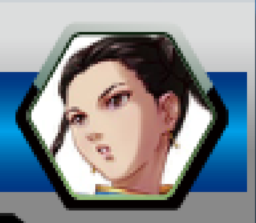
| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| IE零式・斩 | 单人技 | R | A | — | ○ |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 回复弹 | 50 | 同伴指定一人 | HP回复100% |
| 状态异常回复弹 | 20 | 同伴指定一人 | 解除中毒、气绝、封印状态 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 捕食 | — | 回合开始时，SP不足25% | 击倒敌人SP回复25 |
| リンクエイド强化 | 500 | 回合开始时，XP高于100 | 救援的同伴HP、SP全回复 |
| ゼロスタンス | 750 | 行动结束后，HP高于70% | 幻影取消消耗的XP减少30% |
| ドローバックショット | 1000 | 回合开始时，100%几率 | 敌方反击无效 |
| 吸命刃 | 1250 | 行动结束后，击倒敌人10名以上 | HP回复造成伤害的10% |

出典：《VR 战士》系列　　登场：第 18 话

## 佩
（パイ）



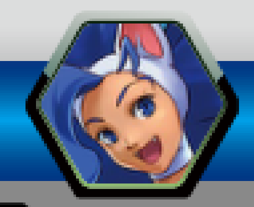
| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|
| 转身莲华掌 | 单人技 | R | B | 失衡 | ○ |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 轻身功 | 60 | 自己 | 移动力+1 |
| 仆腿 | 20 | 自己 | 破防触发失衡状态 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 燕青拳 | — | 回合开始时，100%几率 | 会心攻击判定时间延长 |
| アクションスター | 500 | 行动结束后，HP不足70% | 会心攻击伤害上升30% |
| 八卦掌 | 750 | 行动结束后，XP高于50 | 受到侧面攻击加成无效 |
| 背身肘击 | 1000 | 行动结束后，XP高于70 | 受到背面攻击加成无效 |
| 化劲 | 1250 | 回合开始时，100%几率 | 完全防御消耗的XP减半 |

出典：《恶魔战士》系列　　登场：第 19 话

## 菲莉西亚
（フェリシア）



| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|
| クレイジーフォーユー | 单人技 | R | C | 气绝 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
|---|---|---|---|
| EXチャージ | 50 | 全员 | XP回复35 |
| グルーミー・リック | 50 | 全员指定一人 | HP回复100% |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
|---|---|---|---|
| ガードキャンセル | — | 回合开始时，100%几率 | 反击消耗的SP减半 |
| サンドスプラッシュ | 500 | 回合开始时，XP高于50 | 破防伤害上升35% |
| ミュージカルスター | 750 | 回合开始时，残余敌人5名以下 | 交错破坏获得的金钱上升25% |
| アクションスター | 1000 | 敌方攻击时，受到的伤害高于最大HP的10% | 会心攻击伤害上升30% |
| ねこのこはうすシスター | 1250 | 行动结束后，XP高于100 | 不应战SP回复20 |

出典：《世嘉三四郎》　　登场：第 21 话

## 世嘉三四郎
（せがた）



| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|
| 真剑游戏 | 单人技 | R | B | 破防 | ○ |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
|---|---|---|---|
| セガサターン、シロ！ | 50 | 同伴指定一人 | 效果随机 |
| 冬こそ燃えろ！ | 120 | 自己 | 移动力+2 |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 头を使え！ | — | 回合开始时，100%几率 | 破防伤害上升50% |
| 人命救助 | 500 | 回合开始时，100%几率 | 救援的同伴HP、SP全回复 |
| 名监督！ | 750 | 回合开始时，100%几率 | 作为援护也能触发交错命中 |
| みんなで战え！ | 1000 | 回合开始时，100%几率 | 能作为援护参加反击 |
| ナイスプレイ！ | 1250 | 回合开始时，100%几率 | 交错破坏伤害上升50% |

出典：《宵星传说》　　登场：第 22 话

## 埃斯蒂尔
（エステル）



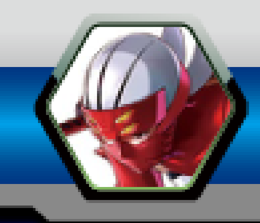
| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|
| セイクリッドブレイム | 单人技 | R | C | 气绝 | — |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
|---|---|---|---|
| ナイチンゲール | 100 | 全员 | HP回复70% |
| バリアブルヘキサ | 80 | 全员 | DEF上升25% |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 绘本作家 | — | 回合开始时，100%几率 | 获得的经验值上升20% |
| 一途なコ・メディカル | 500 | 回合开始时，XP不足100% | 救援的同伴HP、SP全回复，救援消耗的XP减少25% |
| 魅惑のエステティシャン | 750 | 行动结束后，EP高于50 | 中毒、气绝、失衡几率上升15% |
| ひみつの魔法っ娘MAX | 1000 | 回合开始时，回合数7以下 | 最大SP上升50% |
| ピコハンリベンジ | 1250 | 敌方攻击时，受到的伤害高于最大HP的30% | 50%几率反弹气绝状态 |

出典：《Kunoichi 忍》　　登场：第 23 话

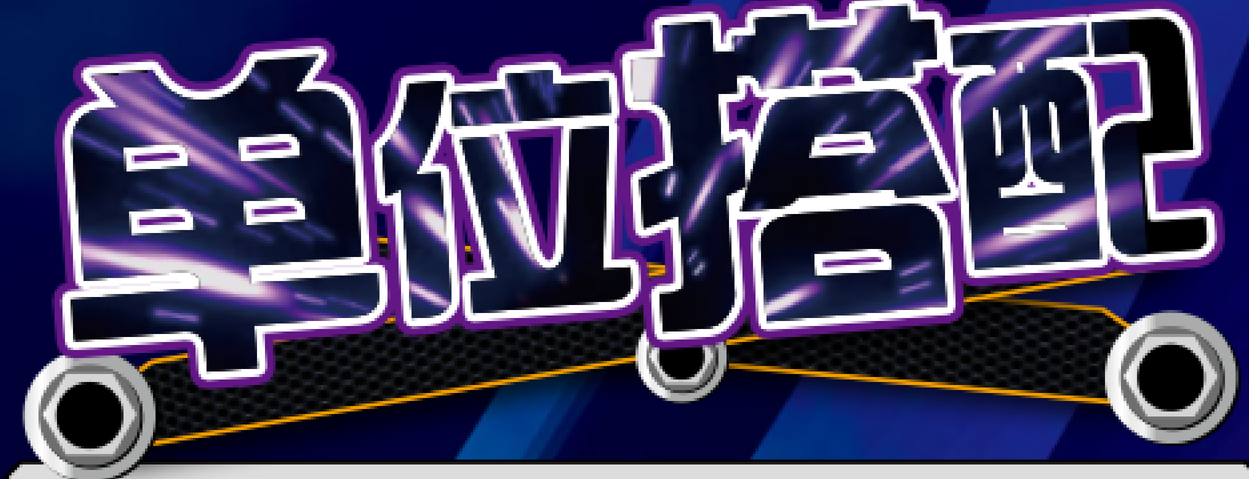
## 绯花



| 招式 | 类型 | 出招 | 威力 | 效果 | 交错破坏 |
|---|---|---|---|---|---|
| 魅せられた、最期 | 单人技 | R | A | — | ○ |

| 指令型技能 | 消耗SP | 作用对象 | 效果 |
|---|---|---|---|
| 忍务遂行 | 70 | 自己 | 侧面攻击伤害上升50% |
| 分身攻击 | 100 | 自己 | ATK上升75% |

| 自动型技能 | 所需CP | 发动条件 | 效果 |
|---|---|---|---|
| ステルスダッシュ | — | 行动结束后，XP不足100 | 幻影取消消耗的XP减少20% |
| 蹴り返し | 500 | 行动结束后，SP不足50% | 反击消耗的SP减半 |
| 忍术・雷阵 | 750 | 行动结束后，我方数量比敌方少（不包括行动不能单位） | 中毒、气绝、失衡、封印无效 |
| 小太刀「双翅」 | 1000 | 回合开始时，100%几率 | 连击XP回复量上升30% |
| 太刀「现世」 | 1250 | 行动结束后，击倒敌人10人以上 | 击倒敌人SP回复25 |




在完全不考虑交错命中的前提下，双人单位与单人单位任何一种组合都能沿用单人技 / 援护攻击→双人技（会心攻击）的方式来打出相当可观的伤害。特别是本作“气绝”状态霸道无比的情况下，任何双人单位只需主力提升一招“气绝”技、一招A伤害主力技和单人必杀技，平时用高HIT技配合单人技打XP蓄积，需要输出时就在A伤害主力技后面追必杀技，如此便能稳定地持续进行输出并对应大多数战场情况。

那么，为什么还要追求特定的单位搭配？严格来说，这属于百尺竿头更进一步的追求。首先让我们来看看这样做的好处是什么：

①通过契合度更高的交错命中连技，来获得更快的XP蓄积速度。

②通过反复多次交错破坏效果，来获得更高的伤害输出能力。

③利用单人单位的技能搭配，弥补部分双人单位天生的缺陷。

通常情况下，XP蓄积速度取决于招式的HIT数，不过正如前文系统中说的，交错命中状态下XP蓄积速度会大幅提升，因此如何在交错命中时间内高效地完成高HIT数攻击，是玩家要尝试搭配的部分。一般来说，完成速度快、攻击HIT数高的招式是首选，搭配不会引发交错破坏的单人技、或是除最终攻击外不会引发交错破坏的单人技，都能达到很不错的效果。鉴于这类招式大多都是引发“毒”或“气绝”状态的C威力技，因此部分本身缺乏A威力交错破坏技的双人单位，完全可以用来专职蓄积XP值和打异常状态（例如火纹组）。

持有A级威力交错破坏技，且持有提升自身伤害指令型技能的双人单位，完全可以当成输出主力来培养。之所以这么说，是因为交错破坏的伤害值为诱发招式的5倍。如果在一套三人连段中带入2～3次A级威力的交错破坏，几乎就等于玩家多打了两下A级攻击，伤害提升绝对不容小觑。当然单人技中也有持有交错破坏效果且威力为A的招式，

不过由于单人单位不吃装备加成，所以不太能够期待其诱发交错破坏的伤害值。如何在一套高威力招式中多多带入交错破坏，而且还不影响接下来抓会心攻击，就是连段中主要需要研究的部分。

而最后一种情况就是属于战术上的搭配，例如有些单位虽然有强力的A级输出技，但是自身却缺乏伤害提升手段，就可以通过单人单位的爆攻技能来弥补。还有缺少“气绝”或“毒”状态诱发招式的双人单位，也可以与对应该当异常状态攻击的单人单位组合。

# 搭配推荐

下文为大家推荐笔者攻关自用的单位搭配，并推荐一些实用的三人连段。

### 雪儿 & 小牟 + 亚蒂

输出：R之后立刻←+A（交错破坏）>←+A（交错破坏）>←+A
气绝附加：R之后立刻A（交错破坏）>A（交错破坏）>A

### 克里斯 & 吉尔 + 里昂

输出：R与A同时（交错破坏）>A【要求会心攻击】（交错破坏）>【等待里昂的火箭筒轰炸结束后】A
气绝附加：R之后立刻↓+A（交错破坏）>↓+A【要求会心攻击】（交错破坏）>↓+A

### 桐生 & 真岛 + 琼

输出：←+A【命中第一击的瞬间】>R（←+A交错破坏）>←+A（交错破坏）>←+A
失衡附加：A【真岛第二枪开枪尚未命中的瞬间】>R(A交错破坏)>A(交错破坏)>A

### 仁 & 一八 + 平八

输出/失衡附加：R与→+A同时（R交错破坏）>（→+A交错破坏）>A（A交错破坏）>A

### 迪米特利 & 莫莉卡 + 绯花

输出/毒附加：R与↑+A同时（↑+A交错破坏）>←+A（R交错破坏）>←+A

### 飞龙 & 秀真 + 凪津

输出用：R【等待凪津第2击飞至最高点】>←+A(交错破坏)>←+A(交错破坏)>←+A
毒附加：R【等待凪津第2击飞至最高点】>↓+A【攻击结束后等待凪津抓“饭纲落”落地】>↓+A>↓+A

### X&ZERO + 成步堂 & 真宵

输出：R之后立刻A（交错破坏）>A（交错破坏）>A
气绝附加：R之后立刻↓+A>连打↓+A>↓+A

### 杰法 & 瓦修隆 + 琳贝尔

气绝附加：R与↓+A同时>连打↓+A（R交错破坏）>↓+A

### 春丽 & 晓雨 + 凉

气绝附加：↑+A【等待晓雨前侧翻攻击命中瞬间】>R（↑+A交错破坏）>【等待单人攻击完全结束】↑+A>↑+A
※由于凉的单人技极难配合，而且春丽她们的指令技能“金的斌”能够让会心伤害提升70%，所以输出连段推荐让单人攻击全部打完后，用←+A来抓会心攻击。

### KOS-MOS & 菲奥伦 + 名将队长

输出：R与←+A同时（←+A交错破坏）>A（R交错破坏）>A
气绝附加：←+A【等待菲奥伦绕背下劈攻击命中瞬间】>R（←+A交错破坏）>←+A（←+A交错破坏）>←+A

### 凯特 & 芭蕉 + 乌拉拉

输出：R之后立刻←+A>A（R交错破坏）>A
气绝附加：R之后立刻→+A>连打→+A（R交错破坏）>→+A

### 晶 & 影丸 + 佩

输出：←+A【等待晶第二下攻击命中瞬间】>R（←+A交错破坏）>←+A（←+A交错破坏）>←+A

### 但丁 & 维吉尔 + 阿克塞尔

输出：R与↑+A同时（↑+A交错破坏）>↑+A（↑+A交错破坏）>↑+A
失衡附加：A【等待但丁起跳变身瞬间】>R（A交错破坏）>A（A交错破坏）>A

### 雪儿 & 娜娜 + 亚莉莎

输出/失衡附加：←+A【等待雪儿第二击命中瞬间】>R（←+A交错破坏）>←+A（←+A交错破坏）>←+A
气绝附加：R之后立刻↓+A>↓+A（R交错破坏）>↓+A

### 隆 & 肯 + 英格丽德

输出：R之后立刻↓+A（交错破坏）>↓+A（交错破坏）>↓+A

### 樱 & 杰米妮 + 菲莉西亚

输出：A【第一击命中瞬间】>R（交错破坏）>A（交错破坏）>A（交错破坏）
气绝附加：R之后立刻←+A（交错破坏）>←+A（交错破坏）>←+A

### 大神 & 艾莉卡 + 世嘉三四郎

输出：任意浮空后>→+A【等待艾莉卡摔倒后，大神举枪射击的瞬间】R（交错破坏）>→+A
气绝附加：R与↓+A同时（R交错破坏）>连打↓+A>↓+A

### 库洛姆 & 露琪娜 + 瓦尔基里

气绝附加：R之后立刻←+A>连打←+A（R交错破坏）>←+A

### 尤利 & 弗林 + 埃斯蒂尔

输出：↑+A【第二击命中瞬间】>R（交错破坏）>↑+A（交错破坏）>↑+A（交错破坏）
气绝附加：R与←+A同时>连打←+A>←+A

| 勇者斗恶龙Ⅷ 天空、碧海、大地与被诅咒的公主 | | | RPG | 角色扮演 |
|---|---|---|---|---|
| ドラゴンクエストⅧ 空と海と大地と呪われし姫君 | | | 日版 | |
| Square Enix | 2015年8月27日 | 1人 | 推荐玩家年龄：全年龄 | |
| 5458日元 | 对应邂逅通信 | | 本文对应游戏版本：1.0 | |

文 苍穹
美编 Juxi

继《DQⅦ》之后，PS2时代的经典名作《DQⅧ》也移植到了掌机平台。3DS版的主线剧情采用全程语音，并追加了新迷宫、新BOSS供玩家挑战，莫利和格露妲成为可操作同伴，甚至还有全新的结局。即使是玩过原作的老玩家，也能从这次厚道的移植中感受到新意。

DRAGON QUEST® VIII
ドラゴンクエストVIII 空と海と大地と呪われし姫君






## 基础说明

### 操作方法

| 按键 | 一般情况 | 照相模式 |
|---|---|---|
| 左滑杆 | 角色移动 | 镜头旋转 |
| C杆 | 视角转动 | 镜头移动 |
| 方向键 | 项目选择/视角转动 | 镜头移动 |
| A | 决定/对话/调查 | 拍照 |
| B | 取消 | 切换角色显示 |
| X | 调出指令菜单 | 选择合照同伴 |
| Y | 与同伴对话 | 改变角色姿势 |
| L/R | 视角转动 | 镜头拉远/拉近 |
| L+R | 视角复位/（长按）第一人称视角 | — |
| Start | 进入照相模式 | 结束照相模式 |




**注：**下屏幕显示地图。世界地图界面左下角的放大镜图标用于对地图进行缩放；点击右上角的箭头图标能够调出5项快捷指令，分别是传送咒文（ルーラ）、召唤杀人豹（バウムレンのすず）、召唤神鸟（神鸟のたましい）、炼金釜（れんきんがま）、同伴对话（なかま）。

### 通常指令

**对话（はなす）：**与面前的角色对话，能探听情报或推进剧情。

**道具（どうぐ）：**对角色身上以及行囊（ふくろ）中的道具进行使用（つかう）、转交（わたす）、装备（そうび）、卸下（はずす）或丢弃（すてる）。选择“どうぐ整理”能把角色身上除装备品以外的道具全部放入行囊，选择“ふくろ整理”则能按种类或名称顺序排列行囊中的道具。

**强度（つよさ）：**查看角色的强度，选择全员（ぜんいん）还能看到冒险时间（ぼうけんした时间）、所持金钱（しょじきん）、银行存款（ぎんこう）、赌场代币（カジノのコイン）、已交换的小金币数量（あずけたちさなメダル）。

**装备（そうび）：**变更角色的装备，武器和盾牌都会直观地体现在人物外观上，部分铠甲/防具套装也能对外观造成影响。

**咒文（じゅもん）：**使用已习得的咒文/特技。

**同伴（なかま）：**与队伍中的同伴对话，可以得到推进主线剧情的提示。

**作战（さくせん）：**除了能像战斗中一样，改变角色的作战倾向外，还有很多其他功能，在“作战项目”部分详述。

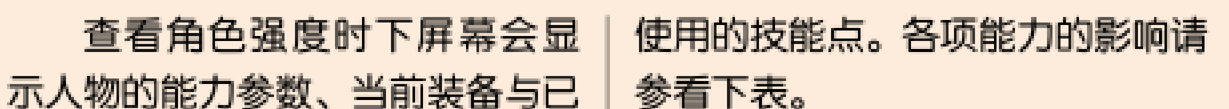
**战历（せんれき）：**查看玩家的各项记录，包括战斗记录（战いのきろく）、怪物图鉴（讨伐モンスターリスト）、道具图鉴（收集アイテムリスト）、炼金配方（炼金レシピノート）、赌场记录（カジノのきろく）、通关记录（エンディング）。

### 作战项目

通常指令中，“作战（さくせん）”一项的功能比战斗时多得多，具体请参看下表。



| 作战项目 | 功能 | 照相模式 |
|---|---|---|
| まんたん | 自动使用已习得的回复咒文，将全员HP回复到最大值，并解除中毒状态（MP不足时中断） | 镜头旋转 |
| さくせんがえ | 变更角色在战斗时的作战倾向，在“战斗指令”部分详述 | 镜头移动 |
| スキルポイント | 消耗角色的技能点（SP）习得各种特技，在“咒文&特技”部分详述 | 镜头移动 |
| ならびかえ | 变更队伍的排列顺序，排在前4名的角色才能出战。除了能改变在地图上行走的角色外，排在后两位的角色更不容易受到敌人的攻击，受到一部分全体攻击时伤害也更少 | 拍照 |
| サウンド せってい | 设定BGM、效果音和角色语音（ボイス）的音量大小 | 切换角色显示 |
| 思い出アルバム | 查看已拍摄的照片，保存上限为100张，超过上限会按时间顺序自动删除。选择“ロックする”可对照片予以保护，选择“写真を加工する”则能对照片进行编辑，功能包括追加图章（スタンプをおす）、切换滤镜（フィルターをえらぶ）、变更相框（フレームをえらぶ） | 选择合照同伴 |
| すれちがい名场面 | 用已拍摄的照片制作成名片，作为邂逅通信和网络交换的要素。也能在此查看已接收到的其他玩家的名片 | 改变角色姿势 |
| クエスト 手账 | 开启拍照任务后追加，可查看任务一览（クエスト一览）和印花卡（スタンプカード）的完成情况，在“拍照任务”部分详述 | 镜头拉远/拉近 |
| 配信プレゼンド | 连接网络、输入下载码领取各种特典道具。与会员网站http://special.member.jp.square-enix.com/dq8/联动后，参与限时的活动或达成官方设置的成就条件也能获得配信奖励 | — |
| チームへいせい | 通过斗技场G级比赛后追加，选择3只已捕获的魔物编成队伍，捕获容量随着通过斗技场比赛等级而扩充 | 结束照相模式 |
| れんきんがま | 开启炼金壶后追加，可通过组合道具的方式制作出新的道具，在“炼金系统”部分详述 | |
| ちゅうだん | 中断存档，读取后记录也不会消失 | |



### 能力参数

查看角色强度时下屏幕会显示人物的能力参数、当前装备与已使用的技能点。各项能力的影响请参看下表。

| 项目 | 效果 |
|---|---|
| ちから | 力量，影响攻击力 |
| すばやさ | 速度，影响战斗中的行动顺序和回避率 |
| みのまもり | 防御，影响守备力 |
| かしこさ | 智慧，影响咒文的威力 |
| こうげき力 | 攻击力，由力量和所装备的武器决定，影响攻击敌人时造成的伤害 |
| しゅび力 | 守备力，由防御和所装备的防具决定，影响受到敌人攻击时的伤害 |
| さいだいHP | 体力，削减为0即为死亡 |
| さいだいMP | 魔力，使用咒文和一部分特技时需要消耗 |
| Ex | 获得的经验值，“次のLvまで”表示下次升级所需经验值 |

## 设施功能

**教会：** 可以在神父或修女处储存游戏记录（おいのりをする）、复活角色（いきかえらせる）、治疗中毒（どくのちりょう）或解除诅咒（のろいをとく），后面三种功能都需要花钱，所需金钱跟角色的等级成正比。

**旅店：** 住宿回复全队的HP和MP，但无法解除异常状态。选择“泊まる”能休息到早上，“休む”为晚上出发。住宿所需的金钱和队伍人数以及所处地点有关。

**武器、防具、道具店：** 买卖武器、防具和道具的地方，按X/Y键能选择买卖的个数。杂货店（よろず屋）则是装备道具皆有出售。

**银行：** 可以以1000G为单位将多余的金钱存入银行。在《勇者斗恶龙》的世界中，队伍一旦全灭，所持金钱会减半，但银行中的存款不受影响。

**赌场：** 可以花钱买代币，进行各种赌博游艺，再利用赚到的代币兑换奖品，需要一定的运气和S/L大法。

**酒馆：** 无特殊功能，一般用来打听消息，在パルミド村的酒馆中隐藏着黑市商人，能进行黑市交易。




**水井：** 调查可以顺着缆绳进入井下，井底别有洞天，往往能找到一些隐藏道具。

# 战斗系统

## 战斗指令

本作依旧采用传统的回合制战斗，玩家选择好战斗指令后，按照敌我双方的速度快慢依次展开行动，战斗中各项指令的功能如下。




**战斗（たたかう）：** 与敌人展开战斗，能对作战设为“めいれいさせろ”的角色下达以下6种具体的指示，其他作战方针的角色会自动展开行动。

・**攻击（こうげき）：** 赤手空拳或用装备的武器对敌人展开攻击，有时还能触发会心一击，无视对方守备力，伤害约为通常的1.5倍。攻击范围根据武器可分为单体、一组或全体。

・**特技（とくぎ）：** 使用已习得的特技，部分特技需要消耗MP，且一些特技对角色装备的武器也有限制。

・**咒文（じゅもん）：** 消耗MP咏唱咒文，发动各种魔法效果。

・**道具（どうぐ）：** 使用角色所持的道具或装备，行囊中的无法使用。战斗中可以变更装备，而且部分装备品在战斗中使用也是有特殊效果的。

・**防御（ぼうぎょ）：** 以防御态势减轻受到的伤害。

・**蓄力（ためる）：** 蓄力以提升气力（テンション），在“蓄力状态”部分详述。

**恐吓（おどかす）：** 恐吓弱小的怪物，成功后敌人逃走，有可能掉落宝箱。失败则有可能受到攻击。主角的等级越高，成功率越高。

**速度（はやさ）：** 变更战斗速度，有普通（ふつう）和快速（はやい）可选，后者为1.5倍速。

**逃走（にげる）：** 全员从战斗中逃跑，失败会受到敌方的追击。

**作战（さくせん）：** 变更角色的作战倾向，让AI判断该如何行动，具体包括以下6种。

・**ガンガンいこうぜ：** 不在乎MP的消耗，使用强力咒文或特技对敌人全力进攻。

・**バッチリがんばれ：** 重视攻守平衡，会根据战况发动咒文或特技。

・**いのちだいじに：** 以回复自身和同伴的HP、确保生命安全为优先。

・**じゅもんつかうな：** 不使用消耗MP的咒文或特技作战。

・**テンションためろ：** 新增的作战项目，优先蓄力再对敌人展开攻击。

・**めいれいさせろ：** 由玩家直接对角色下达具体的战斗指令。

**替换（いれかえ）：** 更换战斗成员，有马车在场的情况下才能使用。如果战斗中的4名角色全灭，会自动换出马车里的同伴。

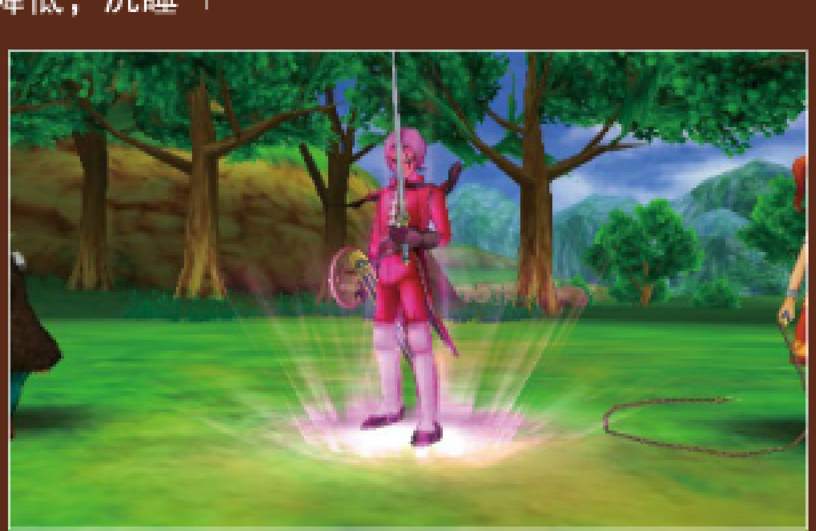
## 蓄力状态

蓄力是《DQ Ⅷ》的一个特色系统，在战斗中能通过“ためる”指令以及其他方式提升角色的气力（テンション），气力的状态会影响随后发动攻击、特技、咒文、防御时的效果（仅少数特技、咒文没有加成效果）。一但实施了攻击、特技或咒文，角色的气力就会回到初始状态，进行防御或使用道具对气力没有影响。此外部分敌人的招式会令我方角色的气力降低，沉睡和麻痹等异常状态也会打断蓄力。

初期气力只能蓄至50进入强气（ハイテンション）状态，中期可以蓄力至100，进入全身冒出紫红色斗气的超强气（スーパーハイテンション）状态。但是50→100并不是绝对成功的，成功几率约1/3。另外有伤害范围的特技和咒文是有伤害上限设定的，蓄力状态的倍率加成也不能让伤害超过上限。



| 气力 | 攻击倍率 | 防御倍率 |
|---|---|---|
| 0 | 1 | 0.5 |
| 5 | 1.7 | 0.3 |
| 20 | 3 | 0.15 |
| 50 | 5 | 0.1 |
| 100 | 7.5 | 0.05 |



### ●提升我方气力的方式

| 方式 | 种类 | 可用角色 | 使用对象 | 气力提升等级 |
|---|---|---|---|---|
| ためる | 指令 | 全员 | 自己 | 1 |
| モリ－エ－ル | 特技 | モリ－ | 我方单体 | 1～2 |
| ハイテンション | 特技 | モリ－ | 自己 | 2 |
| ふしぎなタンバリン | 道具 | 全员 | 我方全员 | 1 |
| はりきりチ－ズ | 道具 | 主角 | 我方全员 | 1 |
| テンションブ－スト | 必杀技 | 特殊怪物组合 | 我方全员 | 2 |

### ●降低我方气力的行动

①角色发动通常攻击。

②角色使用大部分咒文、特技（包括“大ぼうぎょ”）。

③受到敌方降低气力的招式攻击：しらけるダンス、マッスルポ－ズ。

④受到敌方气力归零的招式攻击：いてつく波动。

④角色陷入沉睡、麻痹、1回合无法行动或死亡等状态。

⑤战斗结束。

### ●不受气力影响的咒文/特技

**攻击型：** 会心系招式（如一闪突き、まじん斩り等）、メガンテ、ニ－ドルショット、ニ－ドルラッシュ、せいけん突き、おっさん呼び、ゴ－ルドなげ、したっぱ呼び、モンスタ－呼び。

**辅助型：** 除スカラ、スクルト、ピオリム以外的所有。

**回复型：** ベホマ、ベホマズン、ザオラル、ザオリク、メガザル、メガザル、精灵の舞、モリ－フレッシュ。



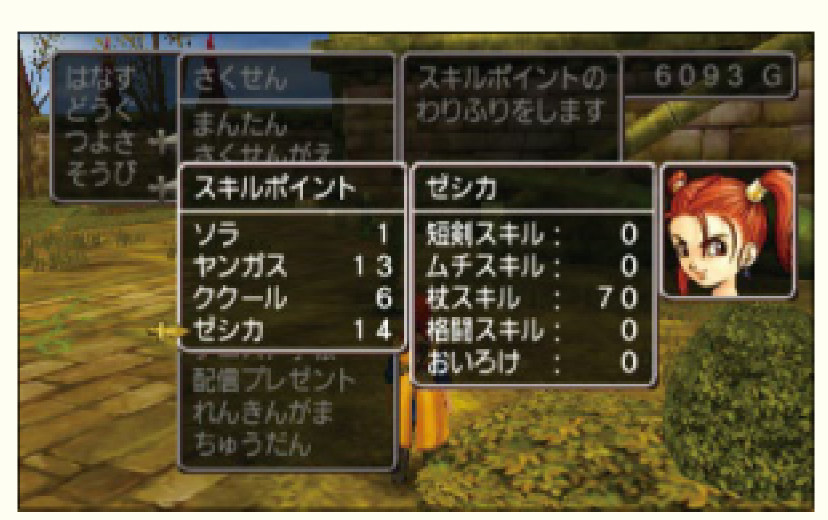
# 异常状态

| 异常状态 | 效果 |
| --- | --- |
| 沉睡（ねむり） | 睡醒前无法行动，遭到攻击则有可能苏醒 |
| 中毒（どく） | 每走一定步数受到1点HP伤害 |
| 猛毒（もうどく） | 每回合结束时受到最大HP的1/8伤害 |
| 麻痹（マヒ） | 身体麻痹无法行动 |
| 混乱（こんらん） | 无视作战倾向或玩家下达的指令，自动展开行动，有可能攻击同伴 |
| 诅咒（のろい） | 下一回合无法行动；装备上的诅咒效果会导致无法变更装备，并带来各种负面效果，只有去教会才能解除 |
| マヌーサ | 被幻影包围，攻击敌人不容易命中 |
| マホトン | 咒文遭到封印，咏唱咒文无法发挥效果，MP照样消耗 |
| 踊り封じ | 舞蹈遭到封印，舞蹈系特技无法发挥效果 |
| 死亡（しに） | HP减为0的状态，复活前无法行动 |

# 咒文&特技

本作中角色的基本咒文／特技依旧是随着等级的提升自动习得的，但是取消了前两作中的职业系统，改为每名角色都有各自的5种特技分支，每次升级时能获得一定的技能点数（SP），通过SP加点的形式习得咒文／特技。角色升至满级所能获得的SP皆为350点，不足以把所有的特技都学会，而且使用过的SP没有任何手段重置，因此在加点时一定要慎重并有所取舍。虽然使用“スキルのたね”能得到额外的SP，但是相当珍贵。

如果系统提示“いまのレベルではこれ以上あげることができません”，表示以角色当前的等级无法对本分支的特技继续加点，只要提升角色的等级就可以增加特技的加点上限了，上限为25+角色等级×2，即角色38级时才能点满一项特技分支。




下面按角色给出所有咒文和特技的效果，部分咒文的伤害会随着角色智慧（かしこさ）的上升有所提高，部分特技的伤害也会根据角色等级有所加成，不特别说明威力或伤害的招式表明威力等于1倍通常攻击。注意一些特技在习得上级强化版后，下级特技就会被自动覆盖，如“一闪突き”→“雷光一闪突き”、“まじん斩り”→“大まじん斩り”。



## 主角

### ◆角色固有

| 角色等级 | 咒文/特技 | 消耗MP | 咒文效果 |
| --- | --- | --- | --- |
| 3 | ホイミ | 2 | 我方单体的HP回复30～40 |
| 4 | キアリー | 2 | 解除我方单体的中毒状态 |
| 6 | リレミト | 2 | 从洞窟或塔中瞬间脱出 |
| 11 | ギラ | 4 | 以ギラ系攻击敌方一组，造成伤害15～35 |
| 18 | ベホイミ | 3 | 我方单体的HP回复75～95 |
| 20 | ベギラマ | 6 | 以ギラ系攻击敌方一组，造成伤害24～62 |
| 27 | ベホマ | 6 | 我方单体的HP完全回复 |
| 29 | ザオラル | 8 | 60%的几率令我方单体复活、HP回复50% |
| 32 | ベギラゴン | 10 | 以ギラ系攻击敌方一组，造成伤害78～193 |
| 70 | ドラゴンソウル | 64 | 攻击敌方单体，造成伤害420～520 |
| 注 | チーム呼び | — | 能呼唤出怪物小队支援作战，每场战斗同一小队只能出场1次 |

**注：** 通过斗技场E级的比赛后习得。

### ◆特技分支

**剑系（剑スキル）**

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 4 | 装备剑时攻击力+5 | — |
| 2 | 9 | ドラゴン斩り：攻击敌方单体，对龙系敌人威力1.5倍 | — |
| 3 | 15 | かえん斩り：以炎属性攻击敌方单体，威力1.3倍 | — |
| 4 | 22 | 装备剑时攻击力+10 | — |
| 5 | 30 | メタル斩り：攻击敌方单体，对金属系敌人造成伤害1～2 | — |
| 6 | 40 | 装备剑时会心几率上升 | — |
| 7 | 52 | はやぶさ斩り：连续攻击敌方单体2次，威力0.75倍（装备“はやぶさの剑”能发动4次攻击） | — |
| 8 | 66 | 装备剑时攻击力+25 | — |
| 9 | 82 | ミラクルソード：攻击敌方单体，威力1.2倍，造成伤害的1/2回复自身的HP | 4 |
| 10 | 100 | ギガスラッシュ：以デイン系攻击敌方一组，造成伤害158～239 | 20 |
| 10 | 100 | ギガブレイク：以デイン系攻击敌方一组，造成伤害222～331（注） | 20 |

**注：** 需要把勇气系（ゆうき）也升至10级才能习得的强化版，且无需装备剑亦可发动。

**枪系（ヤリスキル）**

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 3 | 装备枪时攻击力+5 | — |
| 2 | 7 | しっぷう突き：回合开始时发动，攻击敌方单体，威力0.8倍 | — |
| 3 | 12 | 一闪突き：攻击敌方单体，25%的几率会心一击，25%的几率通常攻击，50%的几率落空 | 3 |
| 4 | 18 | 装备枪时攻击力+10 | — |
| 5 | 25 | さみだれ突き：连续攻击敌方随机目标3～4次，威力0.5倍 | 4 |
| 6 | 34 | 装备枪时会心几率上升 | — |
| 7 | 45 | なぎ払い：攻击敌方一组，后续伤害逐渐降低 | 2 |
| 8 | 59 | 雷光一闪突き：攻击敌方单体，50%的几率会心一击，50%的几率落空 | 3 |
| 9 | 77 | 装备枪时攻击力+25 | — |
| 10 | 100 | ジゴスパーク：以デイン系攻击敌方全体，造成伤害190～220 | 25 |

**回旋镖系（ブーメラン）**

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 6 | クロスカッター：攻击敌方全体，威力0.8倍、后续伤害逐渐降低，队列最左侧的敌人会受到2次伤害 | 2 |
| 2 | 12 | 装备回旋镖时攻击力+5 | — |
| 3 | 18 | パワフルスロー：攻击敌方全体，威力0.8倍 | 4 |
| 4 | 25 | 装备回旋镖时攻击力+10 | — |
| 5 | 32 | バーニングバード：以メラ系攻击敌方全体，造成伤害36～44 | 6 |
| 6 | 40 | 装备回旋镖时攻击力+15 | — |
| 7 | 52 | 超パワフルスロー：攻击敌方全体，威力1.2倍 | 4 |
| 8 | 66 | 装备回旋镖时攻击力+20 | — |
| 9 | 82 | シャインスコール：以イオ系攻击敌方全体，造成伤害76～84 | 8 |
| 10 | 100 | ギガスロー：以デイン系攻击敌方全体，造成伤害144～284 | 12 |

**格斗系（格斗スキル）**

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 4 | 空手时攻击力+5 | — |
| 2 | 11 | 大ぼうぎょ：回合开始时发动，受到的伤害为0.1倍 | — |
| 3 | 17 | 石つぶて：攻击敌方一组，造成伤害8～20 | — |
| 4 | 24 | せいけん突き：攻击敌方单体，威力1.5倍，但不受气力的影响 | 2 |
| 5 | 33 | 空手时攻击力+20 | — |
| 6 | 42 | しんくうは：以バギ系攻击敌方全体，造成伤害34～132 | 2 |
| 7 | 52 | 空手时会心几率上升 | — |
| 8 | 70 | ばくれつけん：连续攻击敌方随机目标4次，威力0.33倍 | — |
| 9 | 82 | 岩石おとし：攻击敌方全体，造成伤害72～104 | 4 |
| 10 | 100 | 空手时攻击力+50 | — |

**勇气系（ゆうき）**

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
| --- | --- | --- | --- |
| 1 | 8 | ルーラ：瞬间移动至曾经到过的村庄或城镇 | 1 |
| 2 | 16 | キアリク：解除我方全体的沉睡、麻痹状态 | 2 |
| 3 | 28 | トヘロス：一定时间内等级比自己低的敌人不会出现 | 4 |
| 4 | 40 | マホトーン：封印敌方一组的咒文，持续7～10回合 | 3 |
| 5 | 48 | ライデイン：以デイン系攻击敌方全体，造成伤害40～88 | 6 |
| 6 | 56 | 消耗MP减为3/4 | — |
| 7 | 70 | メガンテ：以牺牲自己为代价，自爆对敌方全体发动以下随机效果①即死、②受到巨大伤害 | 1 |
| 8 | 82 | ベホマズン：我方全体的HP完全回复 | 36 |
| 9 | 90 | 消耗MP减为1/2 | — |
| 10 | 100 | ギガデイン：以デイン系攻击敌方全体，造成伤害108～244 | 15 |
| 10 | 100 | ギガブレイク：以デイン系攻击敌方一组，造成伤害222～331（注） | 20 |

**注：** 需要把剑系也升至10级才能习得的强化版，且无需装备剑亦可发动。



## 杨格斯（ヤンガス）

### ◆特技分支

**斧系（オノスキル）**

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 6 | かぶとわり：攻击敌方单体，令其守备力-25%，持续7～10回合 | — |
| 2 | 12 | 装备斧时攻击力+5 | — |
| 3 | 19 | まじん斩り：攻击敌方单体，25%的几率会心一击，25%的几率通常攻击，50%的几率落空 | 3 |
| 4 | 26 | 装备斧时会心几率上升 | — |
| 5 | 34 | 装备斧时攻击力+10 | — |
| 6 | 42 | 苍天魔斩：攻击敌方单体，威力1.3倍，25%的几率附加麻痹状态，持续5～8回合 | 2 |
| 7 | 54 | オノむそう：以バギ系攻击敌方一组，后续伤害逐渐降低 | 2 |
| 8 | 66 | 大まじん斩り：攻击敌方单体，50%的几率会心一击，50%的几率落空 | 3 |
| 9 | 82 | 装备斧时攻击力+20 | — |
| 10 | 100 | 烈风兽神斩：以バギ系攻击敌方单体，威力1.5倍，对兽系敌人威力2倍 | 6 |

**打击系（打击スキル）**

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 9 | 装备打击系武器时攻击力+5 | — |
| 2 | 19 | ハートブレイク：攻击敌方单体，1/8的几率令其1回合内无法行动 | 2 |
| 3 | 25 | ゴールドハンマー：攻击敌方单体，50%的几率获得追加金钱 | 2 |
| 4 | 32 | ドラムクラッシュ：攻击敌方单体，威力1.2倍，对物质系敌人威力1.7倍 | 3 |
| 5 | 48 | 装备打击系武器时攻击力+10 | — |
| 6 | 59 | 装备打击系武器时会心几率上升 | — |
| 7 | 71 | マインドブレイク：攻击敌方单体，威力1.25倍，25%的几率令其1回合内无法行动 | 2 |
| 8 | 82 | 装备打击系武器时攻击力+25 | — |
| 9 | 93 | ゴールドラッシュ：攻击敌方单体，威力1.2倍，50%的几率获得更多追加金钱 | 2 |
| 10 | 100 | デビルクラッシュ：攻击敌方单体，威力1.2倍，对物质系敌人威力1.7倍、对恶魔系敌人威力2倍 | 5 |

**镰系（镰スキル）**

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 12 | 装备镰时攻击力+5 | — |
| 2 | 22 | ぬすっと刈り：攻击敌方单体，25%的几率偷取道具 | — |
| 3 | 32 | かまいたち：以バギ系攻击敌方单体，造成伤害14～165 | — |
| 4 | 42 | 装备镰时攻击力+10 | — |
| 5 | 50 | 死神のかま：攻击敌方一组，后续伤害逐渐降低，50%的几率附加即死状态 | 3 |
| 6 | 60 | 装备镰时会心几率上升 | — |
| 7 | 70 | 大どろぼうのかま：攻击敌方单体，威力1.2倍，50%的几率偷取道具 | — |
| 8 | 80 | 装备镰时攻击力+25 | — |
| 9 | 90 | 冥王のかま：攻击敌方一组，对丧尸系敌人威力1.25倍，后续伤害逐渐降低，50%的几率附加即死状态 | 3 |
| 10 | 100 | ビッグバン：以メラ系攻击敌方全体，造成伤害175～400 | 30 |

**格斗系（格斗スキル）**

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 3 | 空手时攻击力+5 | — |
| 2 | 7 | 空手时攻击力+10 | — |
| 3 | 12 | せいけん突き：攻击敌方单体，威力1.5倍，但不受气力的影响 | 2 |
| 4 | 18 | 空手时会心几率上升 | — |
| 5 | 25 | 空手时攻击力+20 | — |
| 6 | 33 | しのびばしり：一定时间内不容易被敌人发现 | — |
| 7 | 42 | しんくうは：以バギ系攻击敌方全体，造成伤害34～132 | 2 |
| 8 | 60 | ばくれつけん：连续攻击敌方随机目标4次，威力0.33倍 | — |
| 9 | 77 | 空手时攻击力+20 | — |
| 10 | 100 | 岩石おとし：攻击敌方全体，造成伤害72～104 | 4 |

**人情系（にんじょう）**

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 4 | くちぶえ：与本地域出没的敌人即刻开战 | — |
| 2 | 10 | ホイミ：我方单体的HP回复30～40 | 2 |
| 3 | 16 | とうぞくのはな：判明当前所处区域残余的宝物数量 | — |
| 4 | 22 | おたけび：一定几率令敌方一组1回合内无法行动 | — |
| 5 | 32 | マホアゲル：将自己的MP分给我方单体 | — |
| 6 | 42 | スクルト：令我方全体守备力+25%，持续7～10回合（上限200） | 3 |
| 7 | 55 | ステテコダンス：一定几率令敌方全体1回合内无法行动 | — |
| 8 | 68 | ベホイミ：我方单体的HP回复75～95 | 3 |
| 9 | 82 | メガザル：以牺牲自己为代价发动"ザオリク"，令我方单体复活、HP完全回复 | 全部 |
| 10 | 100 | おっさん呼び：召唤军团攻击敌方随机目标4次，造成伤害54～132，但不受气力的影响 | 15 |



## 洁西卡（ゼシカ）

### ◆角色固有

| 角色等级 | 咒文/特技 | 消耗MP | 咒文效果 |
|---|---|---|---|
| 初期 | メラ | 2 | 以メラ系攻击敌方单体，造成伤害9～24 |
| 初期 | ルカニ | 3 | 令敌方单体的守备力-50%，持续7～10回合 |
| 10 | ヒャド | 3 | 以ヒャド系攻击敌方单体，造成伤害20～52 |
| 11 | ギラ | 4 | 以ギラ系攻击敌方一组，造成伤害12～39 |
| 11 | リレミト | 2 | 从洞窟或塔中瞬间脱出 |
| 12 | ラリホー | 3 | 一定几率对敌方一组附加沉睡状态，持续2～5回合 |
| 14 | イオ | 5 | 以イオ系攻击敌方全体，造成伤害16～44 |
| 16 | ヒャダルコ | 5 | 以ヒャド系攻击敌方一组，造成伤害33～86 |
| 19 | バイキルト | 6 | 令我方单体的物理攻击造成的伤害翻倍，持续6～9回合 |
| 20 | ベギラマ | 6 | 以ギラ系攻击敌方一组，造成伤害24～62 |
| 21 | メラミ | 4 | 以メラ系攻击敌方单体，造成伤害56～120 |
| 23 | イオラ | 8 | 以イオ系攻击敌方全体，造成伤害41～102 |
| 25 | フバーハ | 3 | 令我方全体受到火炎、吹雪的伤害减半，持续6～9回合 |
| 33 | イオナズン | 15 | 以イオ系攻击敌方全体，造成伤害112～224 |
| 35 | メラゾーマ | 10 | 以メラ系攻击敌方单体，造成伤害152～312 |
| 注 | ベギラゴン | 10 | 以ギラ系攻击敌方一组，造成伤害78～193 |
| 注 | マヒャド | 12 | 以ヒャド系攻击敌方单体，造成伤害72～188 |

**注：**在リブルアーチ通过剧情习得。

### ◆特技分支

**短剑系（短剑スキル）**

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 4 | 装备短剑时攻击力+5 | — |
| 2 | 9 | ポイズンダガー：攻击敌方单体，威力0.5倍，1/8的几率附加猛毒状态 | 3 |
| 3 | 15 | 装备短剑时攻击力+10 | — |
| 4 | 22 | アサシンアタック：攻击敌方单体，1/8的几率附加即死状态 | 8 |
| 5 | 30 | 能装备除主角专用剑和レイピア系以外的所有剑系武器 | — |
| 6 | 40 | 装备短剑时会心几率上升 | — |
| 7 | 52 | 装备短剑时攻击力+20 | — |
| 8 | 66 | ポイズンソード：攻击敌方单体，威力1.25倍，25%的几率附加猛毒状态 | 3 |
| 9 | 82 | 装备短剑时攻击力+30 | — |
| 10 | 100 | ライトニングデス：攻击敌方单体，威力1.8倍，25%的几率附加即死状态 | 8 |

**鞭系（ムチスキル）**

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 装备鞭时攻击力+5 | — |
| 2 | 10 | しびれ打ち：攻击敌方一组，后续伤害逐渐降低，1/8的几率附加麻痹状态，持续5～8回合 | 4 |
| 3 | 16 | 装备鞭时攻击力+10 | — |
| 4 | 23 | 双龙打ち：攻击敌方随机目标2次，威力0.9倍 | 3 |
| 5 | 32 | レディウィップ：攻击敌方一组，对首个目标造成伤害的1/8回复自身的HP | 2 |
| 6 | 43 | 装备鞭时攻击力+15 | — |
| 7 | 55 | 爱のムチ：攻击敌方一组，威力1.3倍，25%的几率附加麻痹状态，持续5～8回合 | 4 |
| 8 | 68 | 装备鞭时攻击力+25 | — |
| 9 | 82 | クイーンウィップ：攻击敌方一组，威力1.25倍，对首个目标造成伤害的1/4回复自身的HP | 2 |
| 10 | 100 | 地这い大蛇：攻击敌方一组，威力1.6倍 | 8 |

**杖系（杖スキル）**

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 3 | ピオリム：令我方全体的速度+100% | 3 |
| 2 | 7 | ルカナン：令敌方一组的守备力-25%，持续7～10回合 | 4 |
| 3 | 13 | 装备杖时最大MP+20 | — |
| 4 | 21 | マホカンタ：能将咒文反弹给施法者，持续6～9回合 | 4 |
| 5 | 31 | マジックバリア：我方全员受到属性攻击的伤害减轻6～20%，且异常状态发生率下降，持续6～9回合 | 3 |
| 6 | 44 | 装备杖时最大MP+50 | — |
| 7 | 57 | 祝福の杖：我方单体的HP回复75～95 | — |
| 8 | 70 | 装备杖每回合结束时MP回复5～10 | — |
| 9 | 84 | 装备杖时最大MP+100 | — |
| 10 | 100 | ザオリク：令我方单体复活、HP完全回复 | 15 |

## 格斗系（格斗スキル）

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 空手时攻击力+5 | — |
| 2 | 13 | 空手时速度+10 | — |
| 3 | 19 | 石つぶて：攻击敌方一组，造成伤害8～20 | — |
| 4 | 28 | 空手时会心几率上升 | — |
| 5 | 35 | 空手时攻击力+20 | — |
| 6 | 45 | ムーンサルト：攻击敌方全体，威力与目标数量成反比，最大1.5倍 | 6 |
| 7 | 52 | 空手时回避率上升 | — |
| 8 | 68 | しんくうは：以バギ系攻击敌方全体，造成伤害34～132 | 2 |
| 9 | 85 | 空手时攻击力+35 | — |
| 10 | 100 | マダンテ：消耗全部MP以炎属性攻击敌方全体，造成伤害=MP×2 | 全部MP |

## 魅力系（おいろけ）

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 8 | 投げキッス：攻击敌方单体，1/16的几率令其1回合无法行动 | — |
| 2 | 18 | 敌人有1/16的几率看着洁西卡不采取行动 | — |
| 3 | 26 | メダパニ：一定几率对敌方一组附加混乱状态，持续2～8回合 | 5 |
| 4 | 38 | ぱふぱふ：令敌方单体1回合内无法行动 | — |
| 5 | 48 | ヒップアタック：攻击敌方单体，威力1.3倍 | — |
| 6 | 54 | セクシービーム：攻击敌方单体，造成伤害65～75，25%的几率附加混乱状态，持续5～8回合 | 3 |
| 7 | 68 | ラリホーマ：高几率对敌方一组附加沉睡状态，持续2～5回合 | — |
| 8 | 78 | 敌人有1/8的几率看着洁西卡不采取行动 | — |
| 9 | 88 | ピンクタイフーン：以バギ系攻击敌方一组，造成伤害66～104 | 5 |
| 10 | 100 | ハッスルダンス：我方全体的HP回复70～80 | — |



# 库库鲁（ククール）

### ◆角色固有

| 角色等级 | 咒文/特技 | 消耗MP | 咒文效果 |
|---|---|---|---|
| 初期 | ホイミ | 2 | 我方单体的HP回复30～40 |
| 初期 | バギ | 2 | 以バギ系攻击敌方一组，造成伤害6～32 |
| 初期 | スカラ | 2 | 令我方单体的守备力+50%，持续7～10回合（上限200） |
| 初期 | ルーラ | 1 | 瞬间移动至曾经到过的村庄或城镇 |
| 13 | キアリク | 2 | 解除我方全体的沉睡、麻痹状态 |
| 14 | スクルト | 3 | 令我方全体的守备力+25%，持续7～10回合（上限200） |
| 15 | ベホイミ | 3 | 我方单体的HP回复75～95 |
| 17 | ザキ | 4 | 对敌方单体高几率附加即死状态 |
| 18 | バギマ | 4 | 以バギ系攻击敌方一组，造成伤害20～76 |
| 19 | ザオラル | 8 | 60%的几率令我方单体复活、HP回复50% |
| 22 | ザラキ | 7 | 一定几率对敌方一组附加即死状态 |
| 24 | ベホマ | 6 | 我方单体的HP完全回复 |
| 30 | ベホマラー | 10 | 我方全体的HP回复100～120 |
| 32 | バギクロス | 8 | 以バギ系攻击敌方一组，造成伤害72～224 |
| 34 | ザオリク | 15 | 100%令我方单体复活、HP完全回复 |

### ◆特技分支

## 剑系（剑スキル）

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 4 | 装备剑时攻击力+5 | — |
| 2 | 9 | かえん斩り：以炎属性攻击敌方单体，威力1.3倍 | — |
| 3 | 15 | 装备剑时攻击力+10 | — |
| 4 | 22 | メタル斩り：攻击敌方单体，对金属系敌人造成伤害1～2 | — |
| 5 | 30 | 装备剑时攻击力+20 | — |
| 6 | 40 | はやぶさ斩り：连续攻击敌方单体2次，威力0.75倍（装备“はやぶさの剑”能发动4次攻击） | — |
| 7 | 52 | 装备剑时会心几率上升 | — |
| 8 | 66 | ミラクルソード：攻击敌方单体，威力1.2倍，造成伤害的1/2回复自身的HP | — |
| 9 | 82 | 装备剑时攻击力+25 | — |
| 10 | 100 | ジゴスパーク：以デイン系攻击敌方全体，造成伤害190～220 | 25 |

## 弓系（弓スキル）

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 6 | ラリホーアロー：攻击敌方单体，一定几率附加沉睡状态，持续2～5回合 | 2 |
| 2 | 18 | 妖精の矢：攻击敌方单体，造成伤害的1/16回复自身的MP | — |
| 3 | 25 | ニードルショット：攻击敌方单体，1/16的几率附加即死状态，失败时伤害固定为1 | 1 |
| 4 | 32 | 装备弓时攻击力+10 | — |
| 5 | 44 | さみだれうち：攻击敌方随机目标3～4次，威力0.5倍 | 4 |
| 6 | 59 | 装备弓时会心几率上升 | — |
| 7 | 66 | 精灵の矢：攻击敌方单体，造成伤害的1/8回复自身的MP | — |
| 8 | 76 | 装备弓时攻击力+25 | — |
| 9 | 88 | シャイニングボウ：以イオ系攻击敌方全体，造成伤害116～124 | 10 |
| 10 | 100 | ニードルラッシュ：攻击敌方随机目标3～4次，1/16的几率附加即死状态，失败时伤害固定为1 | 1 |

## 杖系（杖スキル）

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 3 | マヌーサ：降低敌方一组对我方全体的物理攻击命中率，持续5～8回合 | 5 |
| 2 | 6 | マホトーン：封印敌方一组的咒文，持续7～10回合 | 3 |
| 3 | 9 | マホカンタ：能将咒文反弹给施法者，持续6～9回合 | 4 |
| 4 | 12 | マホトラ：吸收敌方单体的MP | — |
| 5 | 28 | 装备杖时最大MP+20 | — |
| 6 | 48 | 祝福の杖：我方单体的HP回复75～95 | — |
| 7 | 56 | ザラキーマ：一定几率对敌方全体附加即死状态 | 15 |
| 8 | 65 | バイキルト：令我方单体的物理攻击造成的伤害翻倍，持续6～9回合 | 6 |
| 9 | 80 | 装备杖时最大MP+50 | — |
| 10 | 100 | 装备杖每回合结束时MP回复5～10 | — |

## 格斗系（格斗スキル）

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 7 | 空手时攻击力+7 | — |
| 2 | 14 | 空手时速度+10 | — |
| 3 | 21 | 空手时回避率上升 | — |
| 4 | 28 | 空手时攻击力+15 | — |
| 5 | 35 | せいけん突き：攻击敌方单体，威力1.5倍，但不受气力的影响 | 2 |
| 6 | 45 | ムーンサルト：攻击敌方全体，威力与目标数量成反比，最大1.5倍 | 6 |
| 7 | 54 | 空手时会心几率上升 | — |
| 8 | 68 | 大ぼうぎょ：回合开始时发动，受到的伤害为0.1倍 | — |
| 9 | 85 | 空手时攻击力+40 | — |
| 10 | 100 | ミラクルムーン：攻击敌方全体，威力与目标数量成反比，最大2倍，对首个目标造成伤害的1/4回复自身的HP | 6 |

## 领导系（カリスマ）

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 3 | キアリー：解除我方单体的中毒状态 | 2 |
| 2 | 7 | メダパニ：一定几率对敌方一组附加混乱状态，持续2～8回合 | 5 |
| 3 | 13 | 皮肉な笑い：令敌方单体的气力下降1级 | 3 |
| 4 | 19 | 天使の眼差し：以无属性攻击敌方单体，造成伤害15～28，1/8的几率附加麻痹状态，持续5～8回合 | 4 |
| 5 | 27 | ディバインスペル：50%的几率令敌方一组受到带属性咒文、特技的伤害提升，持续6～9回合 | 4 |
| 6 | 39 | ベスカトレ：封印敌方一组的舞蹈，持续6～9回合 | 4 |
| 7 | 52 | 冷たい笑み：令敌方一组的气力下降1级 | 4 |
| 8 | 66 | メダパニーマ：高几率令敌方全体附加混乱状态，持续5～8回合 | 10 |
| 9 | 81 | みわくの眼差し：以无属性攻击敌方全体，造成伤害65～105，1/4的几率附加麻痹状态，持续5～8回合 | 4 |
| 10 | 100 | 天国への阶段：以バギ系攻击敌方一组，造成伤害180～210，对丧尸系敌人威力1.3倍 | 20 |



# 莫利（モリー）

### ◆角色固有

| 角色等级 | 咒文/特技 | 消耗MP | 咒文效果 |
|---|---|---|---|
| 初期 | ベホイミ | 3 | 我方单体的HP回复75～95 |
| 初期 | モリーもりもり | — | 令敌人积极地与我方交战（金属系有效） |

### ◆特技分支

## 爪系（爪スキル）

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 4 | 装备爪时攻击力+5 | — |
| 2 | 9 | ウイングブロウ：以バギ系攻击敌方单体 | — |
| 3 | 15 | 装备爪时攻击力+10 | — |
| 4 | 22 | れっこうけん：攻击敌方单体，对物质系、机械系敌人威力1～2倍浮动 | — |
| 5 | 30 | 装备爪时会心几率上升 | — |
| 6 | 40 | タイガークロウ：连续攻击敌方单体3次，威力0.5倍 | — |
| 7 | 52 | 装备爪时攻击力+20 | — |
| 8 | 66 | ゴールドフィンガー：攻击敌方单体，打落追加效果 | 3 |
| 9 | 82 | 装备爪时攻击力+25 | — |
| 10 | 100 | ゴッドスマッシュ：以デイン系攻击敌方单体，威力0.5～0.75倍浮动，且无视目标的守备力 | 10 |

## 打击系（打击スキル）

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 装备打击系武器时攻击力+5 | — |
| 2 | 14 | シールドブレイク：攻击敌方单体，令其守备力-25%，持续7～10回合 | — |
| 3 | 20 | ハートブレイク：攻击敌方单体，1/8几率令其1回合内无法行动 | 2 |
| 4 | 30 | 装备打击系武器时攻击力+10 | — |
| 5 | 45 | まじんのてっつい：攻击敌方单体，25%的几率会心一击，25%的几率通常攻击，50%的几率落空 | 3 |
| 6 | 59 | 装备打击系武器时会心几率上升 | — |
| 7 | 71 | マインドブレイク：攻击敌方单体，威力1.25倍，25%几率令其1回合内无法行动 | 2 |
| 8 | 82 | 装备打击系武器时攻击力+25 | — |
| 9 | 93 | まじんのかなづち：攻击敌方单体，50%的几率会心一击，50%的几率落空 | 3 |
| 10 | 100 | ランドインパクト：攻击敌方全体，威力1.3倍，1/8几率令其1回合内无法行动 | 10 |

## 回旋镖系（ブーメラン）

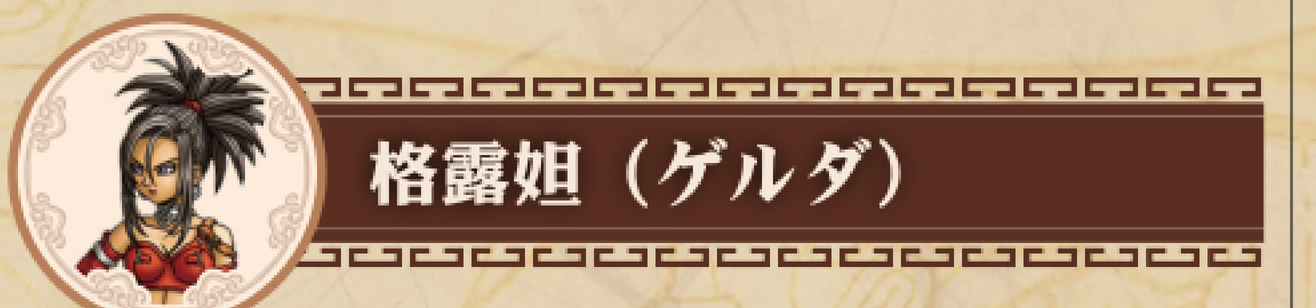
| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 6 | クロスカッター：攻击敌方全体，威力0.8倍、后续伤害逐渐降低，队列最左侧的敌人会受到2次伤害 | 2 |
| 2 | 12 | 装备回旋镖时攻击力+5 | — |
| 3 | 18 | パワフルスロー：攻击敌方全体，威力0.8倍 | 4 |
| 4 | 25 | スライムブロウ：攻击敌方全体，对史莱姆系敌人威力1.5倍 | — |
| 5 | 32 | 装备回旋镖时攻击力+10 | — |
| 6 | 40 | メタルブロウ：攻击敌方全体，对金属系敌人造成伤害2 | — |
| 7 | 52 | 装备回旋镖时攻击力+15 | — |
| 8 | 66 | 超パワフルスロー：攻击敌方全体，威力1.2倍 | 4 |
| 9 | 82 | 装备回旋镖时攻击力+25 | — |
| 10 | 100 | デュアルカッター：连续攻击敌方全体2次，威力1.2倍、后续伤害逐渐降低 | 10 |

## 格斗系（格斗スキル）

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 7 | 石つぶて：攻击敌方一组，造成伤害8～20 | — |
| 2 | 14 | 空手时攻击力+10 | — |
| 3 | 21 | 空手时速度+10 | — |
| 4 | 28 | せいけん突き：攻击敌方单体，威力1.5倍，但不受气力的影响 | 2 |
| 5 | 35 | 空手时攻击力+20 | — |
| 6 | 42 | しんくうは：以バギ系攻击敌方全体，造成伤害34～132 | 2 |
| 7 | 54 | 空手时会心几率上升 | — |
| 8 | 68 | ばくれつけん：连续攻击敌方随机目标4次，威力0.33倍 | — |
| 9 | 82 | 空手时攻击力+50 | — |
| 10 | 100 | モリーダイブ：攻击敌方单体，威力0.5～1倍浮动，且无视目标的守备力，自身也受到当前HP的50%伤害 | 8 |

## 热血系（ねっけつ）

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 3 | バイキルト：令我方单体的物理攻击造成的伤害翻倍，持续6～9回合 | 6 |
| 2 | 8 | ルカニ：令敌方单体的守备力-50%，持续7～10回合 | 3 |
| 3 | 18 | モリーファイアー：以炎属性攻击敌方全体，造成伤害37～89 | 5 |
| 4 | 30 | モリーエール：令我方单体的气力上升1～2级 | 5 |
| 5 | 42 | モリーフレッシュ：自身的HP回复90～110，并解除异常和不利状态 | 3 |
| 6 | 54 | 装备所有武器时会心几率上升 | — |
| 7 | 60 | ハイテンション：自己的气力上升2级 | — |
| 8 | 78 | モリーバーニング：以炎属性攻击敌方全体，造成伤害85～115 | 5 |
| 9 | 88 | ザオリク：100%令我方单体复活、HP完全回复 | 15 |
| 10 | 100 | モンスター呼び：召唤随机魔物，效果根据魔物而定，包括①攻击敌方单体4～6次、②攻击敌方随机目标8次、③回复我方全体，但不受气力的影响 | 15 |



# 格露妲（ゲルダ）

### ◆角色固有

| 角色等级 | 咒文/特技 | 消耗MP | 咒文效果 |
|---|---|---|---|
| 初期 | ラリホー | 3 | 一定几率对敌方一组附加沉睡状态，持续2～5回合 |
| 初期 | メダパニ | 5 | 一定几率对敌方一组附加混乱状态，持续2～8回合 |
| 初期 | しのびばしり | — | 一定时间内不容易被敌人发现 |
| 40 | マホトラ | — | 吸收敌方单体的MP |

### ◆特技分支

## 扇系（扇スキル）

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 4 | 花吹雪：降低敌方一组对我方全体的物理攻击命中率，持续5～8回合 | — |
| 2 | 9 | 装备扇时攻击力+5 | — |
| 3 | 15 | 波纹演舞：攻击敌方单体，对水系敌人威力1.5倍 | — |
| 4 | 22 | 装备扇时攻击力+10 | — |
| 5 | 30 | 扇の舞：连续攻击敌方随机目标4次，威力0.5倍 | — |
| 6 | 40 | 装备扇时攻击力+15 | — |
| 7 | 52 | 死のおどり：一定几率对敌方全体附加即死状态 | 5 |
| 8 | 66 | 装备扇时攻击力+25 | — |
| 9 | 82 | 精灵の舞：100%令我方单体复活、HP完全回复 | 12 |
| 10 | 100 | アゲハ乱舞：攻击敌方全体，威力1～2倍浮动 | 5 |

## 鞭系（ムチスキル）

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 5 | 装备鞭时攻击力+5 | — |
| 2 | 10 | らせん打ち：攻击敌方一组，后续伤害逐渐降低，1/8的几率附加混乱状态，持续5～8回合 | 2 |
| 3 | 16 | 装备鞭时攻击力+10 | — |
| 4 | 23 | しびれ打ち：攻击敌方一组，1/8的几率附加麻痹状态，持续5～8回合 | 4 |
| 5 | 32 | 双龙打ち：攻击敌方随机目标2次，威力0.9倍 | 3 |
| 6 | 43 | 装备鞭时攻击力+15 | — |
| 7 | 55 | みだれ打ち：攻击敌方全体，威力0.8倍 | — |
| 8 | 68 | 装备鞭时攻击力+25 | — |
| 9 | 82 | ツインウェーブ：连续攻击敌方一组2次，第二次从右到左 | 3 |
| 10 | 100 | デスウィップ：攻击敌方全体，威力1.3倍，1/8的几率附加即死状态 | 7 |

## 短剑系（短剣スキル）

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 6 | ポイズンダガー：攻击敌方单体，威力0.5倍，1/8的几率附加猛毒状态 | 3 |
| 2 | 18 | 装备短剑时攻击力+5 | — |
| 3 | 25 | アサシンアタック：攻击敌方单体，1/8的几率附加即死状态 | 8 |
| 4 | 32 | 装备短剑时攻击力+15 | — |
| 5 | 44 | ミラクルエッジ：攻击敌方单体，威力1.2倍，造成伤害的1/2回复自身的HP | 4 |
| 6 | 59 | 能装备长剑系武器 | — |
| 7 | 66 | 装备短剑时会心几率上升 | — |
| 8 | 76 | ポイズンソード：攻击敌方单体，威力1.2倍，25%的几率附加猛毒状态 | 3 |
| 9 | 88 | 装备短剑时攻击力+30 | — |
| 10 | 100 | キラージャグリング：连续攻击敌方随机目标6～8次，威力0.4倍 | 6 |

## 格斗系（格斗スキル）

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 3 | 空手时攻击力+5 | — |
| 2 | 7 | 大ぼうぎょ：回合开始时发动，受到的伤害为0.1倍 | — |
| 3 | 12 | 空手时攻击力+10 | — |
| 4 | 18 | 石つぶて：攻击敌方一组，造成伤害8～20 | — |
| 5 | 25 | 空手时攻击力+20 | — |
| 6 | 33 | しんくうは：以バギ系攻击敌方全体，造成伤害34～132 | 2 |
| 7 | 42 | 空手时会心几率上升 | — |
| 8 | 60 | ムーンサルト：攻击敌方全体，威力与目标数量成反比，最大1.5倍 | 6 |
| 9 | 77 | 空手时攻击力+30 | — |
| 10 | 100 | 空手时攻击力+50 | — |

## 法外系（アウトロー）

| 等级 | 所需SP | 习得效果/咒文/特技 | 消耗MP |
|---|---|---|---|
| 1 | 3 | ピオリム：令我方全体速度+100% | 3 |
| 2 | 7 | ゴールドアップ：战斗胜利时，获得追加金钱 | — |
| 3 | 13 | オート盗む1/2：攻击敌方单体，战斗胜利时，从攻击对象处偷取道具 | — |
| 4 | 19 | 最大HP+20 | — |
| 5 | 27 | ゴールドなげ：掷出所持金的10%攻击敌方单体，造成伤害为金额的1/5，但不受气力的影响 | — |
| 6 | 39 | ベホマ：我方单体的HP完全回复 | 6 |
| 7 | 52 | 超ゴールドアップ：战斗胜利时，进一步获得追加金钱 | — |
| 8 | 66 | オート盗む：攻击敌方单体，战斗胜利时，从随机对象处偷取道具 | — |
| 9 | 81 | 最大HP+30 | — |
| 10 | 100 | したつぱ呼び：连续攻击敌方随机目标4次，造成伤害42～156，但不受气力的影响 | 6 |



# 其他要素

## 照相任务

照相任务（写真クエスト）是3DS版的新增要素，剧情发展到ポルトリンク就会开启，配合Start键进入的照相模式进行。玩家需根据任务要求拍下指定照片，目标对象涵盖魔物、装饰、建筑、风景、人物等等。成功时屏幕右上角会提示“（任务编号）の対象の写真を撮りました”，保存照片并带回给ポルトリンク的摄像师弗特（フォート）鉴定即可获得印花。随着印花数的积累，每贴满一张印花卡都能得到对应的奖励，初次完成照相任务也有“魔物の香水”的额外奖励。照相任务是随着主线进度开启的，建议随着流程发展顺手完成，免得重复跑路，具体请参看攻略后的“资料列表”部分。每完成一个地区的所有照相任务，还能得到“思い出アルバム”中用来编辑照片的新图章、相框等。




| 印花卡 | 印花数 | 奖品 |
|---|---|---|
| スライム | 3 | アモールの水 |
| ドラキー | 5 | スキルのたね |
| ベビーサタン | 7 | 元气玉 |
| プリズニャン | 9 | ホーリーランス |
| スライムナイト | 11 | はりきりチーズ |
| キメラ | 12 | どくばり |
| さまようよろい | 13 | はがねのかま |
| キラーパンサー | 15 | 超スキルのたね |
| タップデビル | 17 | エルフの饮み药 |
| アイアンダッシュ | 19 | ビロードマント |
| キラーマシン | 21 | スライムのかんむり |
| ドラゴンソルジャー | 23 | ゴシックコート |
| メタルキング | 25 | キャプテンクロス |
| ギガンテス | 28 | くの一装束 |
| トロルキング | 29 | 退魔の太刀 |
| アークデーモン | 30 | 太阳のかんむり、オリハルコン |

## 炼金系统

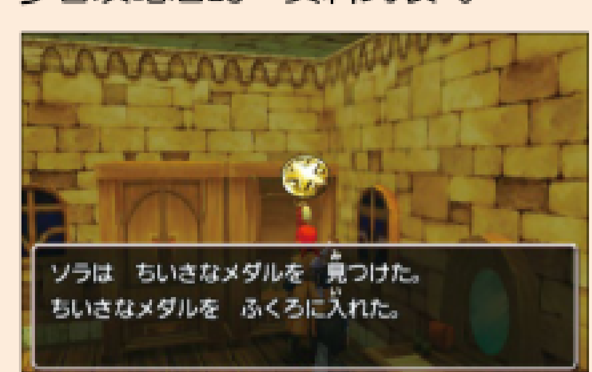
炼金系统同样是《DQ Ⅶ》的一个特色系统，在洁西卡加入队伍时就会开启，有马车在场时方能使用炼金釜（れんきんがま）。平时在城镇或迷宫的书架上调查，有可能得到一些炼金配方（レシピノート），当然不知道配方也是可行的，只要顺利炼成就会记录在案。按X键可调出炼金配方参考，绿色的表示尚未合成过但目前的素材足以炼金，红色的则表示素材不足，放入素材后按Y键确认炼金。

初期只能以2种材料进行炼金，当主线发展到前往トロデーン城，在任意地点住宿2次特洛德就会完成炼金釜的强化，此后便能进行3种材料的炼成。3DS版的炼金无需等待，放进材料后立刻就能完成，非常实用。具体的炼金配方请参看攻略后的“资料列表”。



## 小徽章收集

小徽章（ちいさなメダル）是“《DQ》系列”的传统收集要素，分散在世界的各个角落，收集到一定数量后坐船前往メダル王女の城就可以兑换奖品。3DS版共有139枚小徽章，即使错过几枚也不影响获得道具。具体的收集地点请参看攻略后的“资料列表”。




| 枚数 | 奖品 |
|---|---|
| 25 | あみタイツ |
| 36 | おしゃれなベスト |
| 45 | てんばつの杖 |
| 52 | 金块 |
| 60 | ほしふるうでわ |
| 68 | きせきのつるぎ |
| 75 | しんぴのよろい |
| 83 | オリハルコン |
| 90 | メタルキングヘルム |
| 99 | あぶないビスチエ |
| 107 | 道化の衣装 |
| 115 | ドラゴンクロー |
| 121 | はかいの鉄球 |
| 127 | カレイドスコープ |
| 133 | チャイナドレス |

## 赌场小游戏




在パルミド村和ベルガラック都有赌场（カジノ）设施，每枚代币20G，赌场的3种小游戏玩法规则如下。

**角子机（スロット）：** 简单易懂的角子机，绿色的以1枚代币为单位、蓝色的10枚、红色的100枚。拉动把手等机器停止，如果横向、斜向3个图案满足上方的要求，就可以获得对应倍率的代币，最高的“777”为1000倍。

**宾果（ビンゴ）：** 下屏幕右侧有一个5×5的阵列，以不同的数字和颜色组成，中央的FREE不用管。开始游戏后上屏幕的荷伊敏史莱姆会自动抓取带有数字的彩球，如果抓出的数字在阵列上形成横向、纵向或斜向的5个一列即为Bingo；如果阵列上同种颜色的数字都被抓取到，则为颜色Bingo。两种情况都可以获得奖励，具体的倍率根据所用的抓取次数而定，最高的4次为400倍，最低的10次为5倍。

**轮盘（ルーレット）：** 通过方向键选择上屏幕的数字或图标，再按Y或A键增减赌注。RED表示红色全下、BLUE表示蓝色全下、EVEN和ODD分别为下偶数或奇数。同时下注的数字越多、倍率越低。下注后按Start键即可开始，下屏幕的轮盘转动，小球滚到玩家下注的数字格便能获取奖励。

**场所　パルミド**

| 奖品 | 代币 |
|---|---|
| まほうのせいすい | 100枚 |
| シルバートレイ | 500枚 |
| はやてのリング | 1000枚 |
| パワーベルト | 1500枚 |
| ルーンスタッフ | 3000枚 |
| プラチナヘッド | 5000枚 |

**场所　ベルガラック**

| 奖品 | 代币 |
|---|---|
| いのりの指輪 | 1000枚 |
| スパンコールドレス | 3000枚 |
| 圣者の灰 | 5000枚 |
| はやぶさの剑 | 10000枚 |
| ゴシックミトラ | 25000枚 |
| はぐれメタルよろい | 50000枚 |
| グリンガムのムチ | 200000枚 |

## 魔物捕获&斗技场

当剧情发展到モリ－の所时与莫利大叔对话，捕获他所要求的 3 种魔物，就可以进入建筑中，里面正是名为“战斗之路（バトルロ－ド）”大赛的斗技场。比赛队伍由 3 只魔物构成，可通过作战指令中的“チ－ムへいせい”进行编成，特定组合还能触发合体或必杀技。但战斗中无法操控魔物，由 AI 自由发挥。每个级别的比赛都要连战 3 场，全部通过后才算优胜。初期斗技场的比赛只到 A 级，更高级别的需要推进主线剧情到一定阶段才会开放。

3DS 版采用了可见式遇敌的形式，部分魔物头上带有交叉的双剑的图标，这种都是能够捕获的特殊魔物，击败后它们并不会逃走，回答はい即可送到莫利处，一旦魔物同伴死亡也能在他那里复活。魔物的实力与主角的等级挂钩，当然如果想顺利通过斗技场比赛的话，捕获强力魔物的胜出几率更大。所有可捕获魔物的出没地点，请参看攻略后的“资料列表”。

| 级别 | 出场费用 | 优胜奖品 | 备注 |
|---|---|---|---|
| G | 100G | ちからの指轮 | 捕获魔物的数量上限增加为6 |
| F | 200G | バニ－ス－ツ | 可以与自己的队伍战斗、测试实力 |
| E | 300G | 理性のリング | 主角习得特技“チ－ム呼び” |
| D | 400G | ごうけつのうでわ | 捕获魔物的数量上限增加为9 |
| C | 500G | 圣者の灰 | 捕获魔物的数量上限增加为12 |
| B | 700G | 斩魔刀 | 可以编成两支队伍 |
| A | 1000G | 英雄のヤリ | 捕获魔物的数量上限增加为21 |
| S | 1000G | ドラゴンロ－ブ | モリ－成为同伴 |
| SS | 5000G | バトラ－ス－ツ | — |

## 官方成就

本作在 SE 官方会员网站上设置了一些成就，达成后与官网进行存档联动，就可以下载到对应的奖励报酬，具体参看下表。

| 图标 | 成就条件 | 奖励报酬 |
|---|---|---|
| | 将官网会员ID与正版游戏的识别码联动，并登录冒险书 | ハ－トのリング |
| | 通过斗技场SS级比赛 | 超スキルのたね |
| | 观看游戏结局 | グレ－トアックス |
| | 观看新的游戏结局 | 超元气玉 |
| | 与其他玩家交换邂逅通信名片 | ピコピコハンマ－ |
| | 在ぱふぱふ屋享受史莱姆按摩 | ナイトスナイパ－ |

## 世界地图

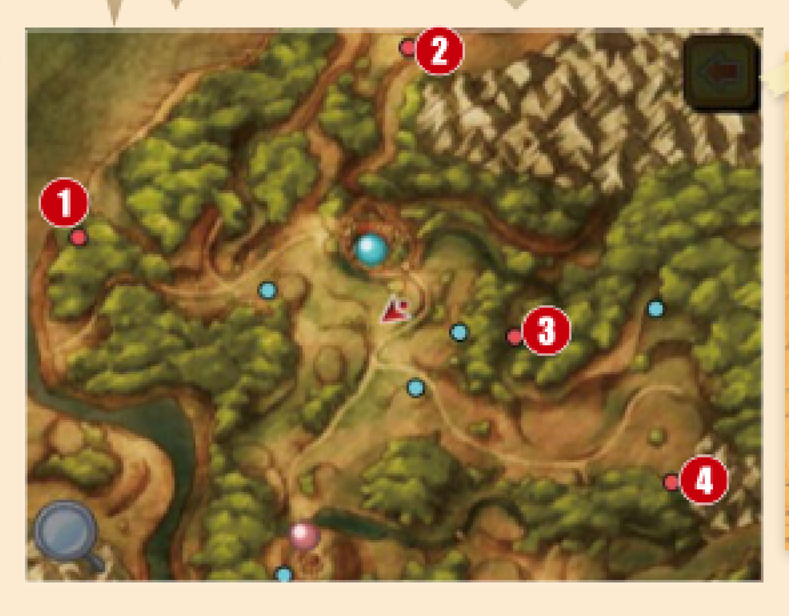


# 剧情攻略

为方便不了解原作的读者理解，下文攻略会简述游戏的剧情。流程中配合图片标号介绍大地图界面上的宝物，城镇和迷宫中的宝物请玩家配合“とうぞくのはな”特技搜刮。地图上的蓝色宝箱里面的内容随机，且开启后一定时间会重置，可以反复拿取（图中只用蓝点标明位置，无法写出宝箱内容）；红色的宝箱只能开一次，且内容固定（图中以红点配合序号的方式表示）。炼金合成方法、小徽章收集等请参看文末的“资料列表”部分。



## トラペッタ




①ステテコパンツ、②いのちのきのみ、③ちいさなメダル（需盗贼钥匙）、④82G

开场与杨格斯（ヤンガス）和特洛德（トロデ）对话，轻松击败来袭的史莱姆后，众人来到小镇トラペッタ，此行的目的是找到莱拉斯大师（マスタ－・ライラス）。长相怪异的特洛德本是特洛登（トロデ－ン）城的国王，他和米提娅（ミ－ティア）公主都遭到了邪恶小丑德尔马杰斯（ドルマゲス）的诅咒，自己变成绿色皮肤的魔物模样，公主则变成了一匹白马。莱拉斯大师曾是德尔马杰斯的师父，从他那里想必能打探到小丑的一些线索。

武器店和教会有3个目前无法回收的宝箱，需要以后有了盗贼钥匙才能开启，夜晚在教会2楼的大钟下还可以捡到炼金配方“とうぞくのメモ”。在酒馆里找到占卜师鲁伊涅罗（ルイネロ），原来莱拉斯大师已经在先前的火灾中身亡。发生骚动后返回小镇入口，特洛德魔物一般的外貌遭到镇民们的误会，随即被赶了出去。再度进入小镇，前往水井边的屋内找占卜师女儿尤莉玛（ユリマ）对话，得知鲁伊涅罗近来占卜失准的原因是水晶球被人偷换成了普通的玻璃球。尤莉玛希望主角能帮她找回水晶球，线索就在镇南瀑布边的洞窟之中。

现阶段建议稍微花点时间练级攒钱，买一个攻击全体的回旋镖“ブ－メラン”能大幅提升杀敌效率。小镇北侧的悬崖边有一头强大的战斗龙游走，以目前的实力还是不要去挑战为妙。这种头上有特殊图标的怪物是以后可以捕获的，看到时不妨先记住出没位置。从瀑布洞窟南侧的山道一路绕至山顶，与小屋中的老人对话回答はい接下支线任务，然后到トラペッタ东南树林中惟一一棵红色树叶的树下，调查得到“男のどうぐぶくろ”，物归原主便能得到8个“ふつうのチ－ズ”作为谢礼。




## 沈の洞くつ

有一定实力便可以进入洞穴探索了，迷宫的结构非常简单，需要注意的是元素型敌人メラゴ－スト，一般攻击对它们效果甚微，得蓄力一回合再攻击才能造成可观伤害。洞内共分为3层，B2有一个很嚣张的小怪物挡路，对话回答はい它就会乖乖让道了。本层西北的出口外可以找到一把“どうのつるぎ”，东侧的阶梯则通往BOSS所在的瀑布，调查漂浮着的水晶球回答两次はい立刻开战。




### BOSS ザバン

| HP=173 | 攻击=43 | 守备=14 | 速度=9 |
|---|---|---|---|

开战前记得给杨格斯备足药草。BOSS的“咒いのきり”能阻止我方一回合的行动，但对主角无效。因此战斗中应以主角蓄力至50后再攻击作为主要输出手段，杨格斯无需蓄力，根据战况用药草回复或普攻即可。获胜后得到“ちからのたね”和“水晶玉”。

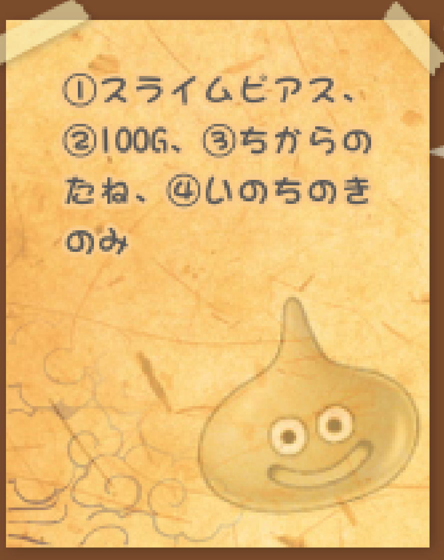
将水晶球交还给鲁伊涅罗，原来当时就是他自己扔到瀑布里的。鲁伊涅罗并不是尤莉玛的亲生父亲，当年他的占卜从不失手，可谓享有盛名，不论好人坏人前来占卜，他都来者不拒，这也间接导致了尤莉玛双亲的藏身之处暴露，进而遭到杀害。然而尤莉玛早知道这一切原委，并对鲁伊涅罗的养育之恩感激在心，她希望养父能够重新振作、找回占卜的自信。次日鲁伊涅罗通过占卜，得知小丑德尔马杰斯破坏了南之关所，他也是杀死莱拉斯大师的元凶。



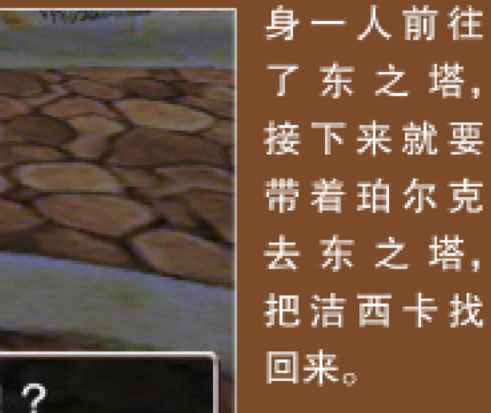
## リ-ザス村








穿过トラペッタ镇东南的关所废墟，转而向东行很快就能看到リ－ザス村。刚一进村就被两个熊孩子认作是盗贼，由于是误会一场也不至于对他们出手。祥和的小村庄如今正笼罩在一片悲伤的气氛之中，原来是村中的名门——阿尔巴特（アルバ－ト）家族的继承人萨贝尔特（サ－ベルト）在东之塔遭到不明人士杀害，他的妹妹洁西卡（ゼシカ）也因此大受打击，闭门不出。白天进入村中最大的建筑，2楼洁西卡的房间外有两个熊孩子马尔克（マルク）和珀尔克（ポルク）守门，任何人都不能通过。到3楼与女仆对话，调查老鼠洞回答はい就可以操纵主角随身携带的小老鼠托珀（ト－ポ）展开探索。跑到2楼沿着扫帚爬上书桌，调查得到“ゼシカの手纸”后原路返回。再度与珀尔克对话，对他使用洁西卡的信后回答两次はい。原来洁西卡为了给兄长报仇，只身一人前往了东之塔，接下来就要带着珀尔克去东之塔，把洁西卡找回来。






## リ-ザス像の塔



塔前的大门需要有珀尔克在队的情况下才能知道开启方法，塔内没有BOSS战，不过由于出没的怪物有所强化，建议优先购置防具提升队伍的存活能力。利用4F的旋转门机关绕到东南的阶梯处，就可以一路通畅地到达7F。在塔顶调查石像，随后赶来的洁西卡也把主角等人认为是盗贼，火焰魔法随即出手。此时突然传来了萨贝尔特的声音，原来他在临死前，灵魂的碎片寄托到了石像中。通过石像双眸的红宝石，洁西卡目睹了兄长遇害的经过，罪魁祸首又是小丑德尔马杰斯！（杀人后的狂笑声简直丧心病狂，子安武人又配了个变态。）

返回リ－ザス村在旅店门口与珀尔克对话，次日前往洁西卡家的2楼触发剧情，不愿总是受到家训束缚的她决心启程为兄长报仇，按照自己坚信的道路前进。之后从孩子们的口中得知洁西卡前往了西南的港口ポルトリンク，在她闺房的衣柜里还能回收“ゼシカの普段装”，这是可以改变外观的装备。

## ポルトリンク→船着き场

沿着地图南侧的海岸线前行，到达港口城镇ポルトリンク，这里会触发3DS版新增的事件——给摄像师弗特（フォ－ト）展示一张自己拍摄的照片，回答はい得到“クエスト手账”，照相任务系统也随之开启。镇中还有一个卖野草的姑娘，找她购物会得到随机的草类道具。在酒馆找到洁西卡，她希望与主角一同出海，讨伐在航路上捣乱的怪物。选择はい后再对话一次，再度确认便可乘船出行。

**BOSS　オセア-ノン**

| HP=360 | 攻击=63 | 守备=16 | 速度=17 |
|---|---|---|---|

出海后很快就要展开强制战斗。BOSS开场必用攻击全体的火焰（之后每5个回合发动），这招也是此役的最大威胁，不妨先防御一个回合减轻伤害。“なぎ払い”亦为全体攻击，两人都要提前准备好回复手段。由于3DS版的系统调整为防御不会打消蓄力状态，而且气力加成效果依旧存在，因此适时防御可以有效降低风险。获胜后得到“金のブレスレット”。

船只靠岸后与洁西卡对话回答はい，她也正式加入队伍。在航行的过程中可以对船只展开探索，进入船舱找到特洛德，他已经修好了“炼金釜”，炼金系统也随之开启。到达渡口后，在旅店里找盗贼对话能得到“铁のクギ”，配合船舱宝箱里的“ブロンズナイフ”，可以炼成“とうぞくのカギ”，持有盗贼钥匙就可以去回收此前那些无法开启的宝箱了。

## マイエラ修道院→ド二の町



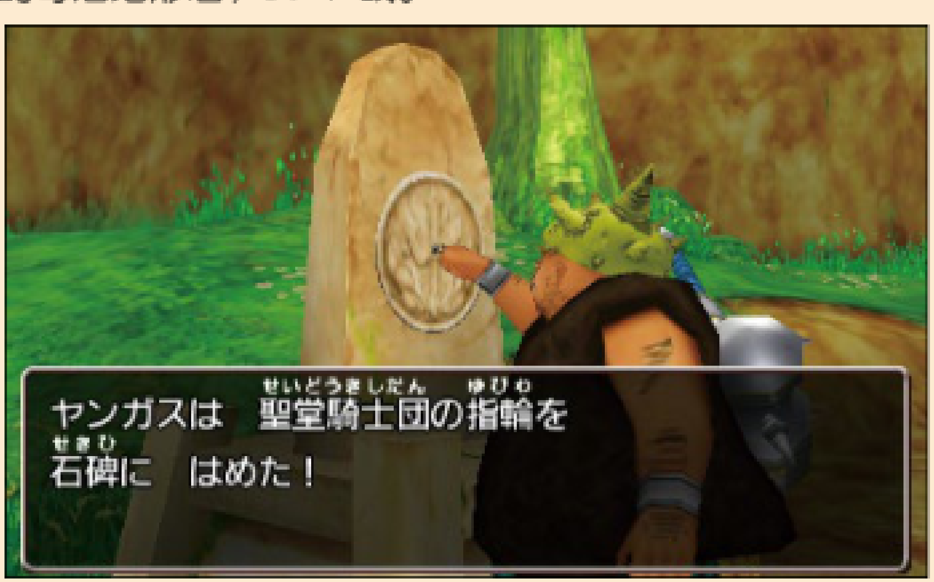

マイエラ修道院位于渡口的南侧，通往院长室的大门有圣堂骑士把守，目前无法进入。先从大地图继续向南前往ド二の町，村西侧的红色宝箱中是“うさぎのしっぽ”，用它和“ヘアバンド”可以炼出“うさみみバンド”，这是洁西卡兔女郎装的一部分。在ド二の町的酒馆与银发男子库库鲁（クク－ル）对话，骚乱过后他送给洁西卡一枚“圣堂骑士团の指轮”就自行离开，轻浮的举动让人非常反感。

再度前往修道院，与中庭挡路的圣堂骑士对话得以通行，到地下拷问室触发剧情，库库鲁被骑士团团长马尔切罗（マルチェロ）狠狠教训了一番。随后前往正北的院长室，把守在桥头的骑士表示院长欧迪罗（オディロ）正在接见一位小丑，不能放其他人通行。离开时遇到库库鲁，他对来访的小丑有一种非常不好的预感，选择はい答应去帮他调查。

## 旧修道院迹地



从修道院南侧的出口离开，沿着河岸一路向东，在山谷中会发现旧修道院的遗迹，调查中央的石碑回答はい用戒指开启隐藏密道。穿过B4的毒沼地形后，B3南半区东侧的小房间附近有高几率刷出メタルスライム，每只3点HP、经验值1350。对付金属史莱姆除了用剑系特技金属斩（メタル斩り）、圣水能造成稳定伤害外，杨格斯的斧系特技魔神斩（まじん斩り）发动会心也能一击毙命。穿过中央的大门后就要迎来BOSS战。




BOSS
### なげきの亡灵

| HP=425 | 攻击=66 | 守备=35 | 速度=36 |
|---|---|---|---|

亡灵单独在场的情况下会召唤杂兵くさった死体和がいこつ，建议把带中毒效果并会降低气力的くさった死体先干掉，然后集中攻击BOSS本体。亡灵的招式中威胁最大的是攻击全体的“ベギラマ”，最好先连续使用杰西卡的杖系咒文“ピオリム”提升全队行动速度，以确保回复能够及时发动，然后以“ルカニ”降低BOSS的守备力两次，就可以展开猛攻了。获胜后得到“金のロザリオ”。

## マイエラ修道院



从南侧的出口离开地下密道，目前所处的位置是修道院院长室背面。此时桥上和室内的圣教骑士都被打倒，从他们口中得知院长有难！众人连忙跑上院长室2楼，果然看到德尔马杰斯狞笑着离开，叫醒院长后他似乎没有遭遇危险，但主角一行却被随后赶来的马尔切罗团长误认为是心怀歹意的入侵者。就在众人极力洗刷冤屈时，库库鲁竟然表示用来开启密道的戒指是被偷走的，而徘徊在修道院附近的特洛德又被当做是魔物抓了起来，百口莫辩的一行人立刻被关进大牢。在牢房内与同伴对话，稍等片刻后库库鲁悠闲地走来，把大家放了出去。原来他刚才撒谎只是不想自己遭到怀疑，这样也便于营救行动。然而当众人穿过铁娘子刑具里的暗道到达户外时，修道院已然被大火吞噬。穿过熊熊燃烧的木桥冲向院长室，撞开大门后回答はい与库库鲁一同前往2楼。圣教骑士团在邪恶的德尔马杰斯面前根本不堪一击，欧迪罗院长不幸惨遭毒手，小丑手中的魔杖似乎也因此发生了什么变化，他心满意足地狂笑着离去……

次日，院长的葬礼在冷冷冰雨中举行，主角一行的冤屈虽然洗刷，但小丑再度不知去向。剧情过后前往团长的房间，马尔切罗已就任成为修道院的新院长，他希望主角带库库鲁同行，一同踏上讨伐德尔马杰斯的征程。离开修道院时与门口的库库鲁对话，他也加入队伍成为一大战力。




## 川沿いの教会→アスカンタ城




①すばやさのたね、②くさりかたびら、③はがねのつるぎ（需魔法钥匙）、④230G、⑤ちいさなメダル（需魔法钥匙）、⑥はやてのリング（需魔法钥匙）、⑦154G、⑧まもりのたね

从ドニの町一路向东，来到一座巨大的石桥前，在桥东岸的教会里与修女对话能免费住宿一晚。当夜库库鲁向同样辗转难眠的特洛德谈起了往事：10年前，统治这一带的领主是个贪财好色的昏庸之辈，他曾与一位平民女性相恋并生下了孩子。但为了追求门当户对的正妻，领主狠心抛弃了原本的恋人和孩子。平民女子大受打击，不久后便身亡，名叫马尔切罗的孤儿则被送到了修道院抚养。由于和正妻一直没有子嗣，领主本有打算让那个平民的孩子继承家业，但很快正妻顺利产下一名男婴——库库鲁，养子马尔切罗又被赶回了修道院。后来流行病突然肆虐，领主夫妇双双病故，在命运的捉弄下库库鲁也来到了这间修道院。院长欧迪罗对于这对同父异母的兄弟就如同养父一般，但两度遭到父亲遗弃的马尔切罗对弟弟怀有深深的憎恨之情……

休整过后继续沿着道路向东行，长途跋涉终于到达大陆尽头的**アスカンタ城**（沿途有几头奶牛，调查能得到“**おいしいミルク**”）。偌大的王城和城下町都是一幅死气沉沉的模样，百姓们尽皆穿着丧服，原来两年前聪明贤惠的希塞尔（シセル）王妃去世令国王大受打击，性格懦弱的国王帕凡（パヴァン）就此一蹶不振，国民们则自发地穿起黑色的丧服表达对王妃的哀思……在城中的井下能够发现“**マダムの指轮**”，将其展示给白天在**トラペッタ**教堂附近的矮个子NPC看，可以得到“**かしこさのたね**”作为封口费。与趴在王座上的国王对话，下楼时触发剧情，偶遇女仆琪拉（キラ），然后返回川沿いの教会桥西侧的民家找她的祖母。传说有一个不可思议的祈愿之丘，在满月之夜到丘陵上等待，会开启通往不可思议世界的大门。

## 願いの丘



从琪拉家出门先往北来到下层的河岸边，然后沿着大河向东南走，就能到达願いの丘（沿岸也会刷出金属史莱姆）。绕到丘陵的最高处，夜晚废墟之中一扇窗户的影子会随着月光不断延长，调查窗户，当影子延长至对面的墙上就会开启不可思议的月影之窗。进入神秘的月之世界拜访伊修玛利（イシュマウリ），他已知道了众人的来意。虽然无法令死者复生，但他也愿意助一臂之力。带着伊修玛利拜访国王，他唤醒了城中物体对于王妃的记忆，希塞尔美丽的倩影伴随着曾经的鼓励话语，终于让国王重新振作，笑容也回到了百姓们的脸上。



## モリ-の所→パルミド





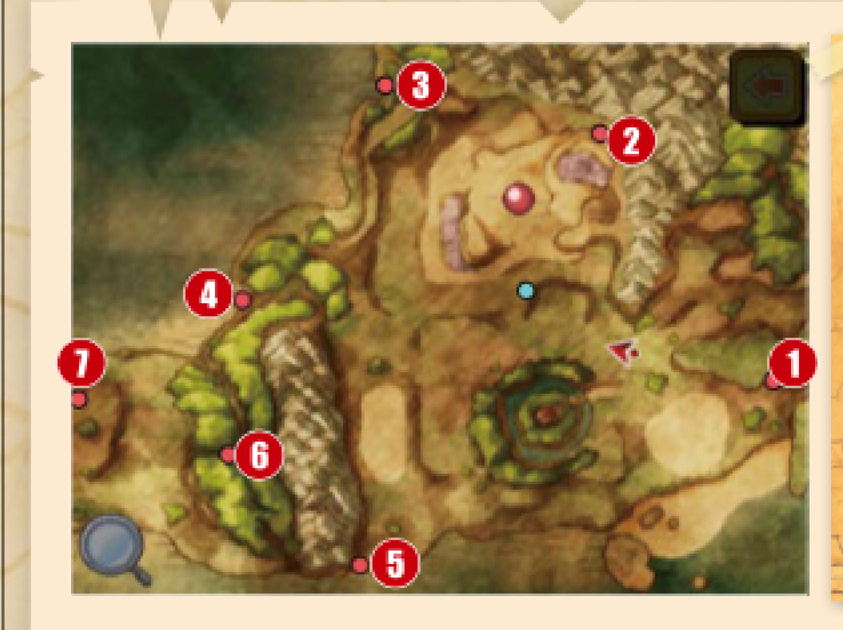
①いのちのきのみ、②せかいじゅのしずく（需神鸟）、③ちいさなメダル（需神鸟）、④まもりのたね（需魔法钥匙）、⑤ちいさなメダル（需魔法钥匙）、⑥450G

事件告一段落，杨格斯提议前往他的故乡——位于大陆南侧的パルミド村，那里会接纳任何人，即使是特洛德这样的容貌也能进入村子里好好休息，而且他的故交中有优秀的情报员，相信能打探到小丑的动向。从アスカンタ城向东南沿海走，在湖畔有一座小旅馆可供回复、存档。从旅馆继续向南能看见一座小型的建筑但大门紧锁，站在屋顶的莫利（モリ－）大叔也一言不发，离去时被他叫住，再度对话回答はい得到 3 份手记。莫利要求主角捕捉手记上的 3 种魔物，目前不急着完成，先径直前往西侧的パルミド村吧。

进入村庄后特洛德果然没有引起其他人的反感，他也终于心情好转、开心地去酒场享乐了。灯红酒绿的赌场可以用来娱乐并拿代币交换奖品，村中出售的“おどりこの服”能让洁西卡换装，赌场西侧民家中有一扇铁格门里摆放着 4 个宝箱，但需要最后之钥才能开启。从屋顶烟囱边的楼梯进入下层房间，但杨格斯所说的情报员并不在家。先去北侧的酒馆找到特洛德，出门发现马公主米提娅不见了！进入赌场西侧的民家，得知白马已经被这个毛贼卖给了黑市商人。再到东南的酒馆与老板对话，进入吧台后的小门追问黑市商人，但是马匹已经被转手卖给了女盗贼格露妲（ゲルダ）。

＊「……998枚　999枚　1000枚っと！

## 女盗贼のアジト→剑士像の洞くつ



①皮のムチ、②铁のかま、③铁の盾、④金の指轮（需魔法钥匙）、⑤スキルのたね（需魔法钥匙）、⑥てっかめん（需帆船）、⑦いのちのきのみ（需帆船）

现阶段没有了马车，也不能使用炼金系统了。出村向西南进发，女盗贼的基地位于湖中央的小岛上。马车就在右侧的马厩仓库中，但却被锁着不能自行带走。进入左侧格露妲的房间（地下室的藏宝库需要最后之钥），说明事情的原委。格露妲对白马非常中意，并不愿意卖掉，不过看到杨格斯如此认真，她也开出了条件——用宝石“ビ－ナスの泪”来交换。

洞窟位于女盗贼基地正北方的荒野中，一进门就能看见巨大的宝箱，但需要费一番周折才能靠近。从 B2 东北的阶梯下到 B3，半路上有一扇门是陷阱，调查后会被推落到下层的毒沼中。推开一座挡路的石像后径直到达 B4，把西北的石像推到地板上凹陷的那一格可以放下吊桥。中央房间同样有一个谜题：两座石像前方的交叉点的地板会弹起，而利用长按 L+R 键的第一人称视角则能看到天花板上惟一的一个空缺，推动两座石像用这个机关把主角弹回到 B1。调查右侧的石碑有 HP/MP 全回复和复活的效力，走近宝箱就要展开 BOSS 战。

### BOSS トラップボックス

| HP=1100 | 攻击=92 | 守备=60 | 速度=50 |
|---|---|---|---|

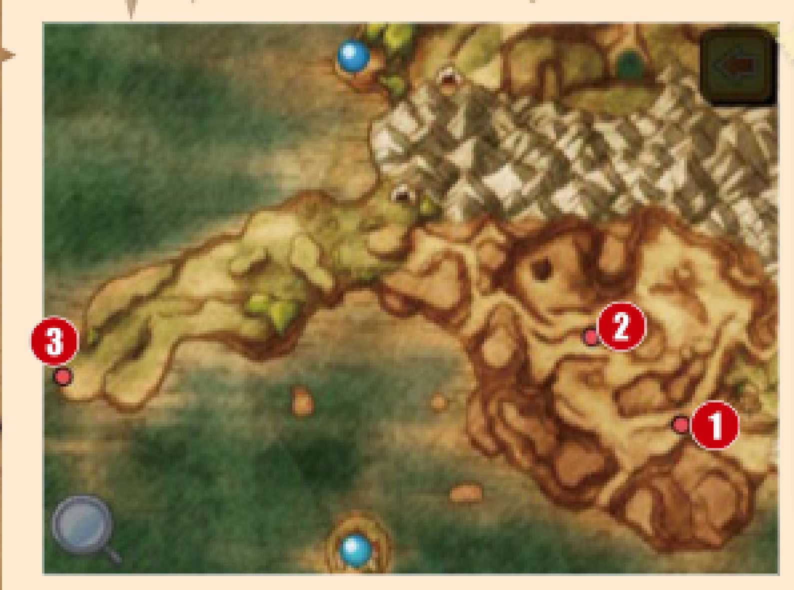
此战的难点在于陷阱箱怪会利用混乱和睡眠的异常状态，很容易打断我方的蓄力，而痛恨一击的伤害极高，能秒杀 HP 不足的角色。开场依旧是先提高全员的速度，洁西卡的杖系咒文“マジックバリア”会成为此役的关键，其能降低异常状态附着率，反弹咒文的“マホカンタ”也可以起到一定功效。“ルカニ”对 BOSS 是无效的，战斗中不要太执着于蓄满力强攻，在保证队员安全的前提下，以二段蓄力配合强力特技稳定地输出伤害即可。获胜后得到“ビ－ナスの泪”。

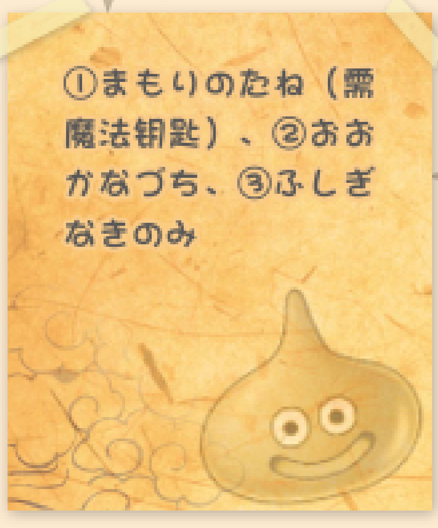
将宝石交给格露妲，对方却表示不愿交换白马。原来当年杨格斯曾答应拿到这块宝石并送给格露妲，不过挑战洞窟以失败而告终，这令她耿耿于怀。杨格斯自知理亏，但不能轻易放弃同伴，堂堂五尺男儿双膝跪地向格露妲恳求，也令后者动容并愿意放弃马匹。

返回パルミド村，这次情报员终于在家了，从他口中也得知小丑已越过大海前往了西方大陆，主角一行人的当务之急是弄到船只，而在ポルトリンク西边的荒野中据说有一艘古代的魔法船。此前那个黑市商人处也可以进行特殊交易了，他会提出一些要求的商品（需要炼金才能得到，具体参看下表），带来后可以卖出好价钱或是换到特殊的装备，报酬中的“クラシックブレザ－”也是洁西卡的换装之一。

| 指定商品 | 炼金方法 | 报酬 |
|---|---|---|
| 特やくそう | 上やくそう+上やくそう | 500G |
| ハイブーメラン | ブーメラン+鉄のクギ | 1200G |
| 破毒のリング | 金の指轮+どくばり | さんぞくのオノ |
| やすらぎのローブ | みかわしの服+ステテコパンツ | 6000G |
| 沙尘のヤリ | パルチザン+圣者の灰 | しあわせのぼうし |
| 红莲のローブ | けんじゃのローブ+まほうのせいすい+ヌーク草 | 大おやぶんの盾 |
| プリンセスローブ | 天使のローブ+金のロザリオ+ひかりのドレス | クラシックブレザー |

## 荒野の山小屋→トロデーン城




①630G、②宝箱怪、③万能ぐすり（需魔法钥匙）




返回港镇ポルトリンク向西走，原本被巨石堵住的道路如今已经可以通行。在半路的小山上有一座小屋，在井下会发现被卡住的史莱姆王，回答はい帮它拔出王冠能得到“スライムのかんむり”。从这里往西北望去可以发现岩山之间的古代船，但目前即使靠近也无法把它运到海边，特洛德建议先返回王城的图书馆查阅一下资料。

继续向西，在山洞北侧出口的西边有一间教会供玩家休整存档，目的地トロデーン城就位于大陆东北的高山上。由洁西卡烧开城门上的藤蔓，一行人终于得以进入荒废了的王城。当年小丑德尔马杰斯闯入城中的封印之间，抢走了传说中的魔法之杖，并以其中封印的魔力将国王与公主化为异形，整座王城也被藤蔓吞噬，所有生物都因诅咒变为了植物一般，除了结界中的国王父女外，只有主角一人幸免于难。故地重游难免感慨万千，现在城中已满是魔物，再无昔日的辉煌。

城中沉睡着很多道具，一定要仔细搜查，由于一些路口是被藤蔓封死的，行走时不能只看地图，2F西南的房间里有“まほうのカギ”，宝物库得等以后有了最后之钥才能再来回收。另外在城中有一定几率出没はぐれメタル，每只离散金属6点HP、经验值高达10050，推荐在1F东南有荆棘封住一侧房门的区域刷。进入1F西南的图书馆，在东南角落的书架找到一本名为《荒野に忘れられた船》的书即可，这里还可以更新大量的炼金配方。就在众人一筹莫展之际，月光如水、窗影摇曳，不可思议的月影之窗再度出现。进入其中向伊修玛利寻求帮助，怎奈他手中的竖琴力量不足、琴弦崩断，需要有更大的乐器才能将船送入大海。



## アスカンタ城→モグラのアジト

根据パルミド情报员的可靠消息，“月影のハープ”就在アスカンタ城中。找帕凡国王说明来意，虽然月影竖琴是这里代代相传的国宝，但欠主角一个大人情的他愿意慷慨相赠。国王带着众人从水池中的密道前往宝物库，不料这里却早已被掏空。从B1墙上的大洞进入，地道只有简单的一条路且没有任何宝物，从东侧的出口离开到达アスカンタ城北被山峦隔开的区域，目的地就在北边不远处，地图上洞穴南侧和东侧的宝箱中分别是“いのちのきのみ”和小徽章。进入洞穴后这里遍布着鼹鼠，通道也是四通八达，到达B4最深处的东南角，对话回答いいえ便会进入BOSS战。



### BOSS ドン・モグ-ラ

| HP=1280 | 攻击=132 | 守备=76 | 速度=64 |
|---|---|---|---|

这个毫无艺术细胞的鼹鼠老大在战斗时除了会叫小弟们来帮忙外，地震为全体攻击，弹琴会对全体造成混乱(包括它的手下)。首先依旧是提升我方的行动速度和异常状态抗性，连续使用库库鲁的“スクルト”能保证全队的安全。此时洁西卡应该已经学会“バイキルト”了，配合蓄力可以造成非常可观的伤害，“ルカニ”对BOSS是无效的。如果鼹鼠小弟蓄力等级较高，不妨先腾出手来干掉，它们的HP仅有88。获胜后得到“エルフの饮み药”，鼹鼠小弟们很乐意地把“月影のハープ”交给了主角，因为鼹鼠老大唱歌实在是太难听了……

## バトルロード格斗场



现在不妨去做一下莫利大叔交给的任务，目标的3个怪物分别在：①トロデーン城南；②マイエラ修道院通往旧修道院迹地的路上；③女盗贼のアジト东南海边的沙滩。成功捕获スライム、さまようよろい和ブチアーノン后，再与莫利对话他就会带领主角走进建筑，里面是“战斗之路(バトルロード)”大赛的斗技场。




在与莫利的对话中依次回答はい、いいえ、はい，参赛所需的20万由大叔出资，而主角要做的就是不断挑战更高级别的比赛，以追求顶点的冠军头衔。给队伍起名后得到“格斗场のカギ”，有了钥匙今后就可以随时前来挑战了，“モリーの所”也正式更名为“バトルロード格斗场”。与中央服务台的NPC对话，支付出赛费用并挑战最低级别的G级三连战，以刚才捕获的3只魔物的实力可以轻松胜出。可捕获的魔物数量扩充后，就得去寻求更为强力的同伴，才有可能通过更高级别的比赛。

## メダル王女の城



接下来回归主线，晚上前往トロデ－ン城的图书馆，利用月影之窗进入异世界。在竖琴和米提娅公主歌声的双重作用下，海的记忆被唤醒，古代魔法船也焕然一新，乘风破浪驶入大海。

拿到船后能去的地方一下子多了起来，小丑前往了西侧大陆，但东侧大陆周边零星的小岛上还有不少可以回收的宝箱。此时返回最初泷の洞くつ山顶的小屋，又可以得到一批奶酪。

从船的初始位置往西航行不远，登陆孤岛，这里就是用小徽章兑换奖品的メダル王女の城（城北侧的地图宝箱中也有1枚小徽章），累积25个就能换来洁西卡兔女郎装的关键部分“あみタイツ”，城内的宝物库则要等有了最后之钥才能开启。

## 圣地ゴルド→サヴェッラ大圣堂

ドニの町西南海域的小岛是圣地ゴルド，这里的是全世界神职者的中心，不但装备质量很高，还可以与马尔切罗和大司教尼诺（ニノ）擦肩而过，后者作为下任法皇候补拥有极高的权势。岛上有两只可捕获的魔物うごくせきぞう和ゴ－ルドマン非常强力，对斗技场的比赛大有帮助，推荐尽早捕获。

トロデ－ン城西北的岛屿是法皇的居住地，サヴェッラ大圣堂与法皇之馆间由一个类似升降梯的通道相连。靠近后再度见到马尔切罗，他如今已经是法皇的护卫了，短时间内平步青云也遭到了不少的非议。主角目前无法使用升降梯，这两个地点的剧情也就暂时到此为止。

从バトルロ－ド格斗场向东南出海，长途航行直至到达地图西南角，这里有一座被放大镜图标遮挡住的孤岛。除了宝箱中的“プラチナソ－ド”可提升战力外，岛上还大量出没着离散金属（はぐれメタル），是游戏中期练级的好去处。

## 海边の教会→ベルガラック



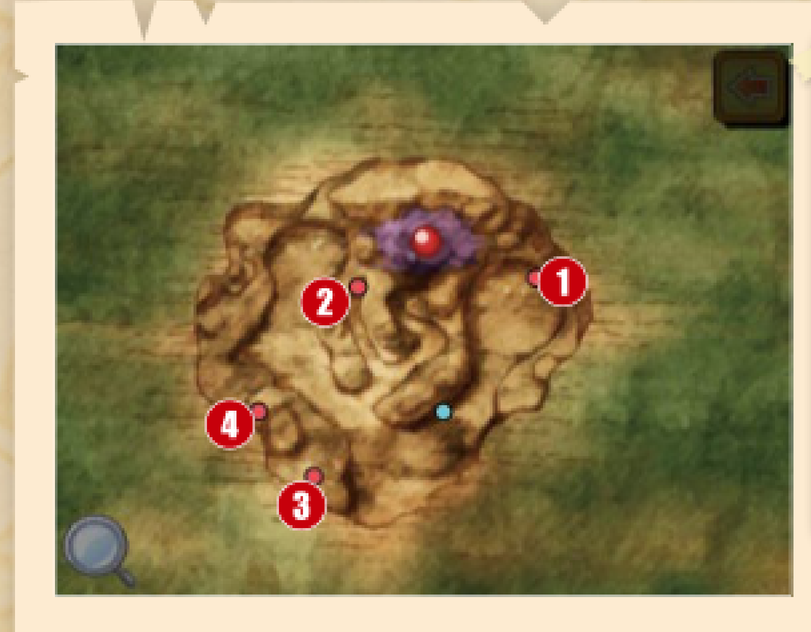
①1200G、②怒りのタトゥー、③800G、④まもりのたね

从メダル王女の城向西航行，进入大陆间狭窄的河道，当看到岸边有一座教会时就可以停靠了。在这里稍作休整，同时也打听到小丑前往ベルガラック的消息。

沿着道路向西南走，很快就能到达ベルガラック。小镇本来是以赌场而远近闻名的，近期赌场却暂停了营业，老板伽林格（ギャリング）和他的一对子女也闭门不出。在旅馆2楼无意中听到老板的对话，原来前些天有一个小丑打扮的人闯入了伽林格的屋子并将其杀害，这才导致了赌场的歇业。到地下酒吧的吧台处继续追问老板回答はい，得知为报父仇，佛格（フォ－グ）和尤克（ユッケ）这对兄妹已派手下前往了暗之遗迹。

## 暗の遺迹





①ゾンビメイル、②ちいさなメダル、③ちいさなメダル（需神鸟）、④はめつの盾（需神鸟）

从海边教会出航，暗之遗迹就位于西北的岛屿上。刚接近中央的遗迹就看见德尔马杰斯走了进去，紧跟着他走入瘴气四溢的大门，却发现内部一片漆黑，在暗黑结界的作用下根本无法辨明地形。到门外向来自ベルガラック的讨伐队说明情况，得知想打破结界必须借助サザンビ－ク王家拥有的魔法之镜的力量。

## ラパンハウス





①せかいじゅの叶（黎明时分）、②すばやさのたね、③ちいさなメダル

从ベルガラック往南不远处的山上有一座外观为杀人豹的建筑，与门卫卡拉奇（カラッチ）对话回答はい，接下来要正确回答3个问题，答案分别是：①连れて归つて家族を说得する；②トラのワナをはずして逃がす；③キラ－パンサ－を仲间にする。回答正确便可进入建筑中。与拉潘（ラパン）对话回答はい答应帮忙，得到“深き眠りのこな”。再度与卡拉奇对话回答はい可以骑着杀人豹快速移动。目标的不可思议之树就位于隔河相望的东侧盆地中央，但由于桥梁断裂，得从东南走再转向北，绕一个圈子才能到达。在黎明时分树才会显现，附近有一头杀人豹的灵魂，对着它使用“深き眠りのこな”就能助它升天（树下还能捡到“せかいじゅの叶”）。返回向拉潘汇报，他赠送给主角一个“バウムレンのすず”表示感谢，今后在大地图上使用铃铛就能唤来杀人豹作为移动工具了。



## サザンビ-ク城



①かしこさのたね、②いのりの指轮、③ちいさなメダル、④イーグルダガー、⑤ライトシールド、⑥鉄かぶと

启程向大陆的东南区域进发，看到沿途的帐篷后保持向东就可以到达サザンビ－ク城，这里在仁德之王库拉比乌斯（クラビウス）的治理下井井有条，百姓安居乐业，但是也有人表达出了对未来的担忧——王子查戈斯(チャゴス）给人一种靠不住的感觉，甚至因为惧怕仪式躲到过罐子里，风评极差。事实上米提娅公主的未婚夫就是这位查戈斯王子，城下町一名大臣的儿子则是之前见过的洁西卡的未婚夫。

到王城 2 楼参见国王说明来意，但魔法之镜是王家的宝物，不能轻易交给陌生的旅人。库拉比乌斯王希望委托战斗经验丰富的主角秘密护送查戈斯王子去完成仪式——击倒名为アルゴリザ－ド的魔物，向百姓彰显他具有成为国王的实力，如果顺利达成就可以把魔法之镜交给众人。话音刚落，属下来报说王子又逃走了……目前查戈斯把自己锁在王城 3 楼西侧的小房间里，先绕到 4 楼西南的圆形房间，砸碎陶罐后放小老鼠进去，控制它推一下壁虎，落到王子头顶后他就会自己开门跑出来了。(你这熊样跟城堡画像里的画风完全不一样啊，那个美少年是谁？）此时再去王座前就可以正式接下任务，并在城门外的王子手中得到“トカゲのエキス”，王城 B1 还有一个需要最后之钥的门。



## 王家の山

沿着道路向东，东北的小屋边就是王家之山的入口。先使用“トカゲのエキス”掩盖人类的气息，这样进入迷宫才能从背后悄悄靠近红色蜥蜴形态的魔物アルゴンリザ－ト（正面接近或奔跑都会引起警觉，一定要缓缓步行）。王子虽然会参战，但打 1 个回合就会自行逃跑，アルゴンリザ－ト除了擅用毒气外并不难对付。获胜后王子对掉落的“アルゴンハ－ト”大小并不满意，一行人遂继续向迷宫西北挺进，找寻更大的猎物。在瀑布边见到一只熟睡的红色蜥蜴，捡起对岸树下的“ジョロの实”，到岸边砸碎果实就能把对方引过来开战。继续向东北进发，过桥时目睹一只蜥蜴跑进了巢穴，从桥北侧捡来果实，先从桥上扔下去再靠近，三度击倒敌人但王子对结果都不满意。露宿一晚，没什么本事又狂妄自大的王子竟然想驯服白马(公主)，被狠狠地从马背上摔了下来。一场闹剧过后，大型蜥蜴也终于现身。




## BOSS アルゴングレ-ト

| HP=1390 | 攻击=195 | 守备=160 | 速度=54 |
| --- | --- | --- | --- |

BOSS 相比一般的蜥蜴基础能力有所强化，但不再放毒。跳起后的单体攻击伤害较大，偶尔使用尾巴攻击全体。对方完全是物理系，故提升我方全员守备力的同时，还应多利用“ルカニ”降低其防御，主角的剑系特技“ドラゴン斩り”对它有特效，配合 100 气力状态可以瞬间爆发伤害。获胜后得到“大アルゴンハ－ト”。

返回サザンビ－ク城，城中正在召开热闹的集市，新开的店铺里有不少好东西。在东边的小山坡找到王子，原来他找商人买了一块更大的宝石，刚才打到的那些都赏给主角了。这一切都被国王看在眼里，在反复质问王子宝石的取得方式后，国王并没有当面拆穿儿子的谎言，只是失望地离开了。到东南的窗边把真相告诉国王，他并不在意宝石有多大，甚至不是王子独力得来的都没关系，只要儿子能有面对这一切的勇气就足够了。随后到 4 楼东南的宝物库就可以拿到“まほうのカガミ”，但上面并没有魔力，学者建议主角去找他的老师问个究竟。

### 赚钱大法

当サザンビ－ク城的集市开始后就可以利用此法，在这里的道具店同时购入 3 种素材：レンネットのこな（10G）、おいしいミルク(30G)、あかいカビ(30G)。然后按照以下步骤炼金：①レンネットのこな＋おいしいミルク→ふつうのチ－ズ；②ふつうのチ－ズ＋あかいカビ→辛口チ－ズ；③辛口チ－ズ＋あかいカビ＋あかいカビ→激辛チ－ズ。每个“激辛チ－ズ”成本 130G、售价 600G，按照此方法大量炼成卖出就能快速积累金钱。在圣地崩坏后，集市会转移到サザンビ－ク城内西北的建筑中继续经营，赚钱大法仍可以继续使用。

## ふしぎな泉



①いのりの指轮、②1500G、③ちいさなメダル（需神鸟）、④炎のブーメラン（需神鸟）、⑤すばやさのたね、⑥はがねの盾

从此前看到过的帐篷处往西南走，山脚下有一间住着魔物的小屋，隐居的老魔法师就在西北的泉水处。双目失明的他单凭感觉就发现了公主的不凡气质，这里的泉水虽有解除诅咒的功效，但效力在白马身上却只能发挥短暂的一瞬间，她甚至还来不及对主角说出想说的话就恢复了原状，想要彻底解除诅咒就只有击败小丑这一种方法了。今后在住宿时公主会以人形出来说话，再度来喝泉水，除了能回复 HP/MP 外，也会触发公主的对话事件。到小屋中把魔法之镜展示给老者看，得知其真名为“太阳のカガミ”，想让魔镜重新恢复魔力，需要吸收发动强光咒文时的耀眼光芒。

从海边の教会向东南航行，随机遇敌时一旦遭遇“海龙”，就让角色使用“まほうのカガミ”并静待对方发动咒文“ジゴフラッシュ”，成功后魔镜就会重新聚集魔力，名称也随之发生改变。

## 暗の遗迹



调查遗迹入口正面的石碑，回答はい把魔镜镶嵌上去，一道强光冲破暗黑结界，众人也得以进入遗迹调查。首先从1F西侧的楼梯走上2F，拉动机关后从1F石像后的小道进入B1，这里的地形看似复杂，其实都是扳动机关降下或升起石壁形成通路。到达B3后有两座能旋转的恶鬼石像，踩在其正面的机关上，让石像发出的光线分别照到壁画上左侧神鸟的两个翅膀，地面的暗门就会开启。B4楼梯东侧有回复HP和MP的泉水，打开东北角的大门就要与德尔马杰斯展开宿命对决！BOSS的实力很强而且是二连战，准备阶段建议把全员的升级经验值控制在4300以内（首战过后可升级全回复），库库鲁至少升到30级学会“ベホマラー”。

### BOSS ドルマゲス

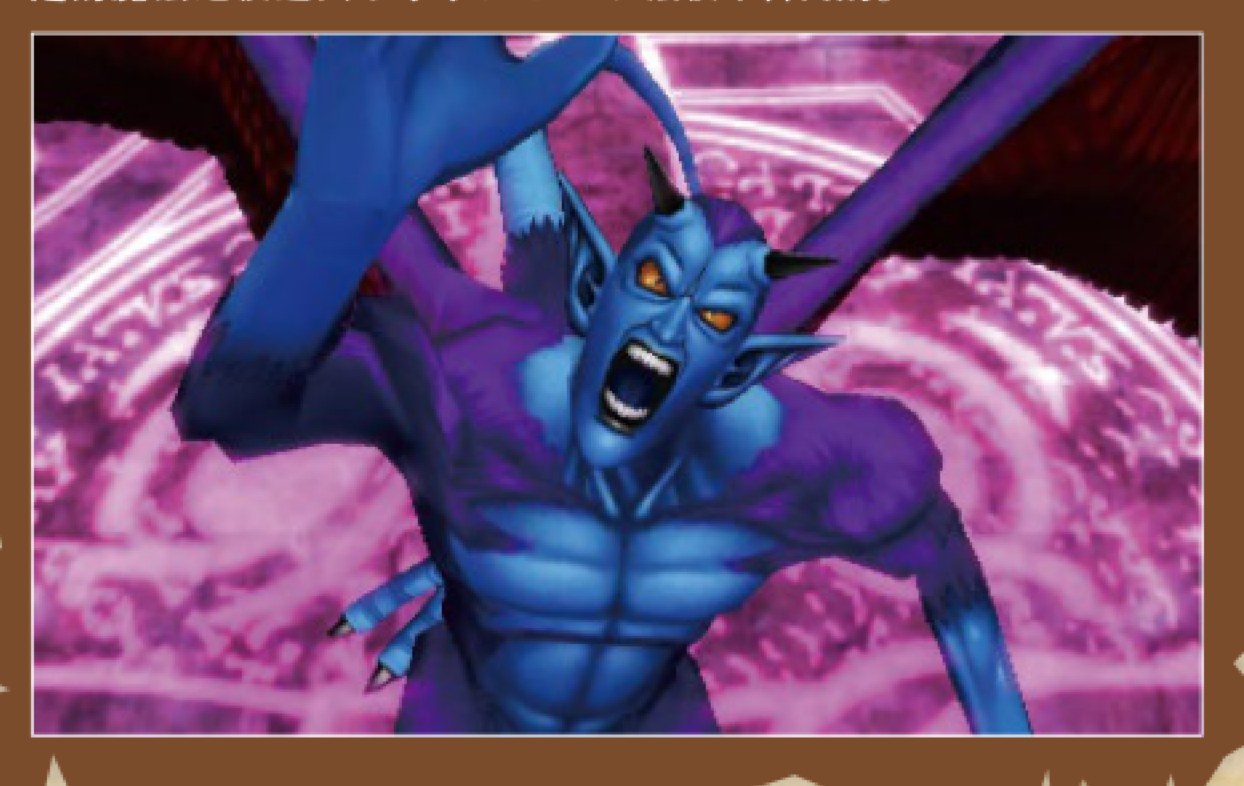
| HP=1880 | 攻击=202 | 守备=128 | 速度=78 |
|---|---|---|---|

小丑开场就会分出2个分身，本体每回合行动两次（无意义的狂笑也算行动一次），建议先瞄准左、右仅有570点HP的分身尽快击破。由于BOSS的“しんくうは”、“无数のムチ”都是攻击全体的招式，战斗中应以主角和杨格斯主攻，库库鲁负责回复、洁西卡灵活辅助。优先用“ピオリム”确保我方的行动速度，蓄力到50就可以配合“バイキルト”强攻了，不要过于追求超强气，因为对方的单体睡眠技“あやしいひ”、“いてつく波动”都能打断蓄气，后者还有消除Buff状态的效果。

| HP=2640 | 攻击=210 | 守备=135 | 速度=74 |
|---|---|---|---|

BOSS变身为第二形态后，每回合行动两次且攻势更猛。除了依然会“いてつく波动”外，还追加了“羽根の羽”、“はげしい炎”、“マヒャド”、“ベギラゴン”等大量全体攻击招式，锁定单体的“超高速连打”很可能直接秒杀掉HP不足的角色。战斗中的回复压力更大，洁西卡要多以“フバーハ”和“マジックバリア”来降低伤害。在确保队伍不被冲垮的前提下，再抓住转瞬即逝的强攻机会。

艰难取胜后德尔马杰斯化为了齑粉，但是国王父女身上的诅咒却并没有解除。众人带着被夺走的魔法之杖返回了サザンビーク城，准备先休息一番再从长计议。次日一大早杨格斯就慌慌张张地跑来，原来洁西卡竟然带着法杖不告而别。



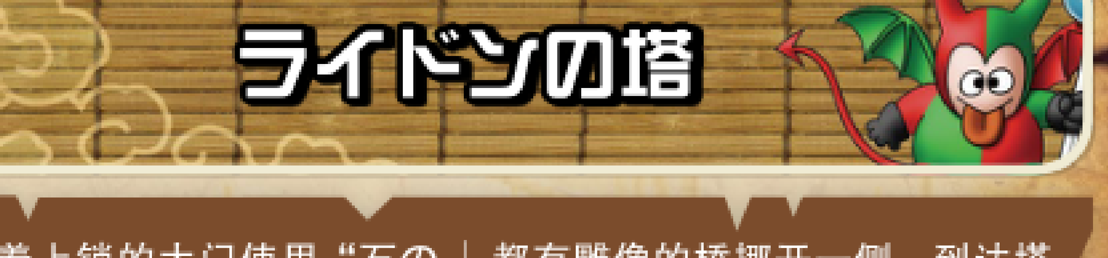
## リブルアーチ






穿过サザンビーク城北群山后的北之关所，到达制作石像的工匠们居住的小镇リブルアーチ。据说有一个女人强行突破了关所并来到了这里，惨叫声让居民们纷纷跑出了房间。进入镇中最大的建筑，在2楼见到了神情诡异的洁西卡，大诅咒师哈瓦德（ハワード）的结界对法杖毫无作用，幸好主角一行人的到来让洁西卡暂时撤退。与哈瓦德对话回答はい，他希望主角去要来库兰巴特尔（クランバートル）家那两块代代相传的、寄宿着强大魔力的宝石，用以制作出更强力的结界抵挡洁西卡。到酒馆隔壁的民家，得知雕刻名匠莱顿（ライドン）前往镇东的高塔了，并得到“石のつるぎ”。防具店出售的“まほうのビキニ”同样是改变外观的装备，只有洁西卡能穿。夜晚进入道具店隔壁小巷里的民家，与这里的丧尸对话可以花2000G买到1个“スキルのたね”，过一天再来还会进货，但价格也水涨船高，最后高达10万G。

## ライドンの塔



对着上锁的大门使用“石のつるぎ”便能开启，1、2F之间有一座类似跷跷板的桥梁，把对面的石像推到桥侧边的方形平板处，让桥梁固定翘起就可以直接前往3F。3、4F之间的机关同理，4F有一个类似电扶梯的装置能把雕像运回5F。8F则需要把两端都有雕像的桥挪开一侧。到达塔顶对雕刻家莱顿说明原委，得知两块宝石很早以前就被他的祖先拿去造石像了，祖先的名字叫做莉扎丝（リザース）——没错，就是リーザス像の塔那座雕像的眼睛！



## リブルアーチ

去リ－ザス像の塔塔顶调查石像，离开时莉扎丝开口说话——库兰巴特尔家族原本延续着传说的七贤者之血，当她嫁给阿尔巴特家族后，贤者之血就转移给了这一支族人。如今继承人萨贝尔特惨遭小丑的杀害，为了不让血脉断绝，她也主动送上宝石クラン和スピネル，助主角拯救洁西卡。将两块红宝石带给哈瓦德，回答两次はい答应作为卫兵保护他。进入密室从书架上取来《世界结界全集》，冲到庭院就要与被诅咒的洁西卡交手。




### BOSS 呪われしゼシカ

| HP=1970 | 攻击=180 | 守备=138 | 速度=82 |
|---|---|---|---|

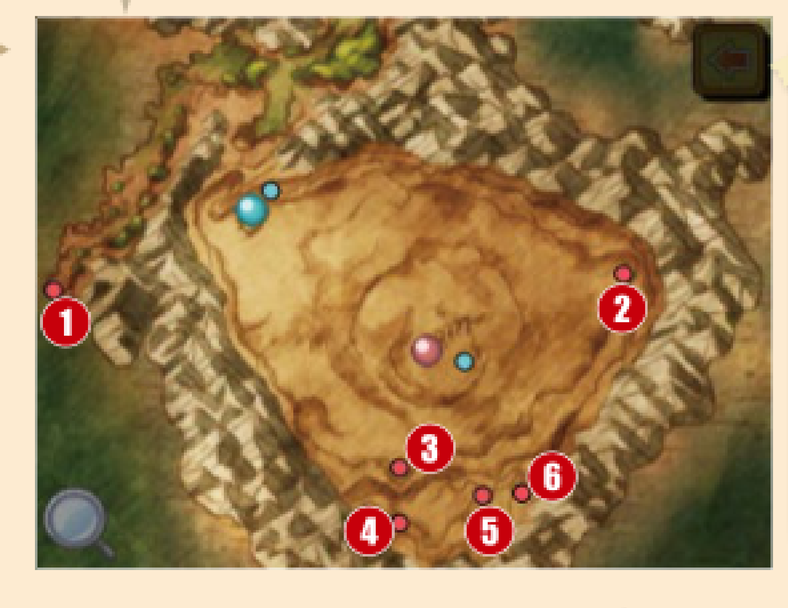
洁西卡每回合行动两次，以“メラゾ－マ”、“ベギラゴン”等各种强力咒文作为攻击手段，并且会召唤出杂兵シャドー。我方仍然要以库库鲁担任回复役，他最好能习得杖系特技中的“マホカンタ”，这样反弹咒文伤害的同时也能避免被洁西卡的“ラリホ－マ”催眠。杨格斯的“かぶとわり”用于降低BOSS的守备力。杂兵的伤害基本可以忽略不计，而且一旦我方角色陷入沉睡还有机会被打醒，因此建议先集中攻击洁西卡。

原来洁西卡的目标从一开始就是仆人切尔斯（チェルス）——他是七贤者之一库帕斯（ク－パス）的末裔。危急关头哈瓦德的结界发动，魔杖脱手的洁西卡肤色也恢复了正常。醒来后洁西卡说明了一切，她被一股强大的魔力支配了身心，这股魔力的主人正是暗黑神拉普森（ラプソ－ン）。当年七位贤者无法完全消灭暗黑神，于是利用自己的血将拉普森封在了魔杖之中。如今暗黑神想通过魔杖帮他诛杀七位贤者的末裔，从而解开自己身上的封印。莱拉斯大师、萨贝尔特、欧迪罗院长、赌场老板伽林格都因此丧命。现在魔杖不知所踪，很可能再度控制别人以实现暗黑神的阴谋。

在哈瓦德府邸1楼找到他，对话后门外突然传来惨叫，魔杖已经控制黑犬雷欧帕尔德（レオパルド）向切尔斯下了毒手！切尔斯即使在临死前也请求众人快去找回主人的爱犬，眼前的惨剧也让哈瓦德懊悔不已，他拜托主角讨伐去魔犬，以免贤者的末裔再遭荼毒。在哈瓦德的帮助下，洁西卡体内的魔力被唤醒，习得强力咒文“ベギラゴン”和“マヒャド”。



## ベルガラック→龙骨の迷宫




①いかずちの杖、②ドラゴンのふん、③龙のうろこ、④ちいさなメダル（需神鸟）、⑤ちいさなメダル（需神鸟）、⑥オーガシールド（需神鸟）

洁西卡归队后先去完成几个支线：①抽空回一趟トラペッタ找占卜师鲁伊涅罗对话，可以触发一段3DS版新增的回忆剧情。一心想学习魔法的德尔马杰斯在师傅的书中看到传说之杖的记载，于是以小丑艺人的身分混入特洛登城，解开封印才引发了之后的一切悲剧，归根结底他也不过是被暗黑神利用的棋子。②返回リザ－ス村找洁西卡的母亲对话，可以得到“サ－ベルトのよろい”，在村中住宿一晚也会触发洁西卡拜祭哥哥的事件，这与3DS版新增的洁西卡结局密切相关！③斗技场S级的挑战也会在此后开启，想让莫利大叔成为同伴就尽早去挑战吧。

ベルガラック的伽林格府邸现在也可以进入了，听说佛格和尤克兄妹在招募护卫。原来两人正在争继承权，继承的试炼要求他们前往南方沙漠的龙骨の迷宫，先拿到“家长の印”的就算获胜，玩家可以自由选择支持的一方。当晚众人吃的料理中被下了安眠药，次日动身时已远远落后。目的地在ふしぎな泉东南方向被群山环绕的沙漠中心，巨大的龙骨嘴部就是迷宫入口。洞穴中敌人的实力很强，而且可以刷出**メタルキング**，金属史莱姆王的经验值高达30010，好好用来提升一下全队的等级吧。进入最深处的试炼之间后就要展开BOSS战！




### BOSS レッドオーガ&ブルファング

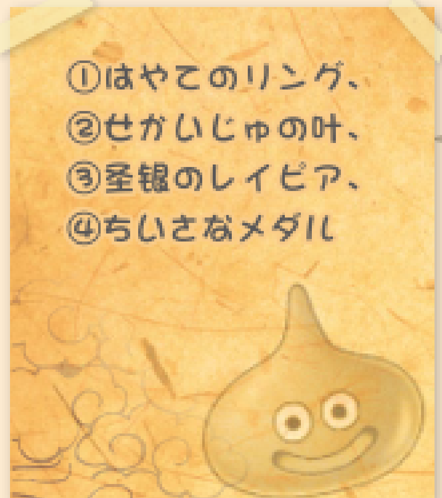
| HP=3100 | 攻击=278 | 守备=144 | 速度=93 |
|---|---|---|---|
| HP=2630 | 攻击=243 | 守备=173 | 速度=97 |

红色魔兽的HP相对较多，蓝色魔兽防御高且会使用“ルカナン”和“スクルト”。由于两个BOSS的合体攻击伤害惊人，红魔兽的还经常蓄气，一定要以异常状态沉睡或麻痹限制住它，必要时刻用库库鲁的“皮肉な笑い”也可以降低对方的气力等级，否则一套连击轻松就能秒杀我方角色。库库鲁负责提升我方的物理防御力和回复，洁西卡则多利用“ラリホ－”干扰红魔兽，集中火力击破蓝色的那只后，压力就不会那么大了。

获胜后打开最深处的大门并调查水晶球，度过患难的兄妹关系好了起来，两人决定一同继承父亲的家业，ベルガラック的大赌场也重新开张，主角则得到600枚代币作为谢礼。赌场可以换取“はやぶさの剑”、“はぐれメタルよろい”、“グリンガムのムチ”等强力装备，所需代币也不菲。

## メディばあさんの家→オ-クニス




下面回归主线，朝リブルア－チ东北方向走（中途有教会可供休息），穿过寒冷的洞穴，来到白雪皑皑的北方大陆。行至半路突发雪崩，醒来后已身处梅蒂（メディ）婆婆的家，被雪掩埋的众人是她养的大狗挖出来的。与同伴们依次对话，休整一夜次日再度启程，并顺便帮婆婆把“メディのふくろ”带给オ－クニス的药师古拉德（グラッド）。

矗立在冰雪中的小镇オ－クニス外围如同一个环形的要塞，把寒冷拒之门外。目前通往下层的楼梯被一个醉鬼挡着，先穿过酒馆的门，到镇中央的镇长家进入下层，古拉德的家就在东侧走廊的深处，但他似乎并不在家。找道具店的老板打探，得知古拉德应该是前往药草园了。

## 药草园の洞くつ



药草园位于オ－クニス西北的洞穴，在洞内的冰面上移动时会有滑动效果，注意不要掉落到桥下。进入B2会发生冰锥掉落的提示，在B3、B4都要利用这一特点，让冰锥形成道路。在B4的西北角发现倒在地上的古拉德，回答はい让小老鼠进入冰缝中，跑到尽头引发冰锥砸落就可以原路返回。靠近古拉德得知他在采药时遭到了恶狼的袭击，逃跑的过程中被冰锥堵在了这里，几乎冻僵，回答はい并使用“メディのふくろ”，里面的超辣药草救了他一命。离开洞穴时遭到狼群的围攻，击倒杂兵后带着古拉德返回他在オ－クニス的家。原来古拉德是梅蒂的儿子，他想用学到的草药知识帮助更多的人，于是离家出走到オ－クニス成为了一名药师。今天主角带来的药草，不但救了古拉德的生命，也让他得知自己选择的人生道路受到母亲的关注和认可。现在他很担心母亲的安危，因为梅蒂正是七贤者血脉的末裔之一。

## メディばあさんの家



再度来到梅蒂婆婆的家中，果然有狼群在这里徘徊。将屋内的魔物尽皆消灭（还没回收小徽章的务必趁现在），再进入小屋后的山洞，婆婆和她的大狗在结界的保护下都安然无恙。与婆婆对话回答はい解释事情的经过，响声传来后跑出洞穴，房子已经被付之一炬，魔犬则以古拉德为人质威胁众人就范。梅蒂把“さいごのカギ”交到主角手中并趁机救出儿子后，也死在了魔杖之下。如今七贤者的血脉只剩最后一支，长出翅膀的魔犬果断离开了。击倒杂兵后再度进入洞穴调查5座石碑，这里记载着关于神鸟雷缇斯（レティス）的传说，但要从何找起还没有头绪。

## 海贼の洞くつ



先用最后之钥搜刮先前那些看得见却进不去的宝物库吧，具体包括：パルミド、女盗贼のアジト、トロデ－ン城、メダル王女の城、サザンビ－ク城、リブルア－チ。在サザンビ－ク城北河流尽头的瀑布边还有一间神秘的ぱふぱふ屋也得用最后之钥才能打开，里面其实就是系列传统的史莱姆按摩店。

从リ－ザス像の塔附近出航，绕到连接トラペッタ和リザ－ス村的桥梁下方，可以看到一个洞口，这里是传说中的大海贼库罗船长（キャプテン・クロウ）藏宝之处，需要有最后之钥才能深入探索。刚准备进入时格露妲乘船赶来，她的目的也是这里的宝藏。在B1东北的船长室调查墙上的方向盘、开启密道。B2南侧的扶梯由于水位过高暂时无法使用，先从东侧的楼梯下到B3，转动西侧的开关拉起阀门，这样就可以从B2那个扶梯到达最深处了。格露妲正准备将宝藏据为己有，不料寄宿在宝箱上的库罗船长灵魂打得她节节败退，上前对话即刻进入BOSS战。

### BOSS キャプテン・クロウ

| HP=3680 | 攻击=256 | 守备=152 | 速度=90 |
|---|---|---|---|

BOSS每回合能行动两次，这让他的蓄气效率非常高，蓄满100后发动“しんくうは”一招就足以让我方团灭，而且他也会用“いてつく波动”解除我方的蓄气状态。仅靠库库鲁的“冷たい笑み”很难有效制止BOSS的蓄气，战斗的关键是洁西卡魅力系的特技“ぱふぱふ”，此招一旦生效不但可以取消蓄力，也能让BOSS在该回合内无所作为，剩下的同伴就可放心蓄力输出了。如果库库鲁习得了“天国への阶段”也可以积极进攻，BOSS是归属于丧尸系的。获胜后得到“キャプテンハット”。

开启宝箱拿到“ひかりの海图”，格露妲也加入队伍成为同伴。





## レティシア

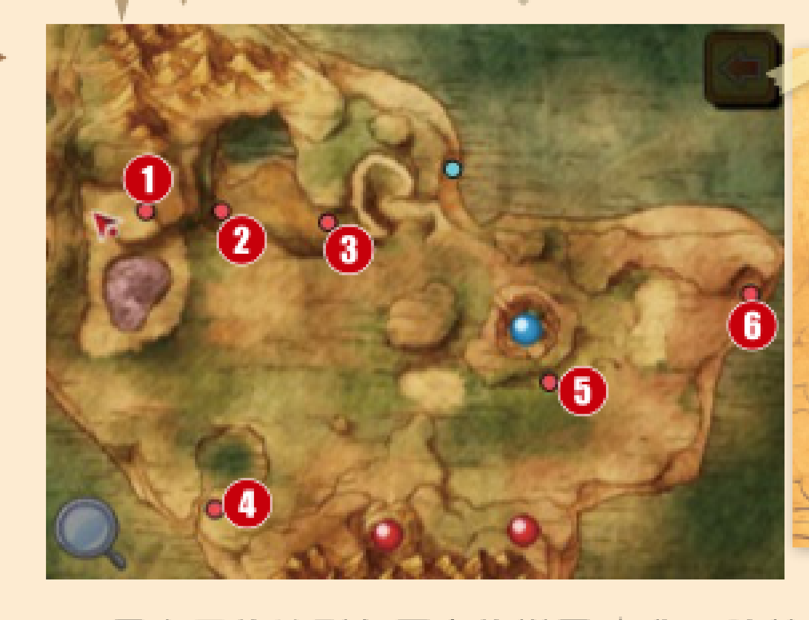


①ちいさなメダル、②マジカルメイス、③万能ぐすり、④ごうけつのうでわ、⑤ちいさなメダル、⑥エルフの飲み药、⑦ドクロのかぶと（需神鸟）

使用海图会出现一条光之航路。驶向圣地ゴルド西南海域的“×”号标记处，顺着亮光就能进入神鸟之岛。刚一下船就有巨大的影子从地面掠过，但举目却看不见神鸟的踪迹，先去东南山顶的小村庄レティシア打听一番吧。到最大的建筑中找村长对话，据他所说神鸟雷缇斯的实体在其他世界，因此这个世界只能看到它的影子。曾经有异世界的邪恶觊觎这个世界，令连通两个世界的大门开启，神鸟为了阻止邪恶用自己的力量在异世界封闭着大门，由于力量使用过度，才导致它无法从那个世界回来。白天前往村西边的石头拱门处，一路追着地面上的神鸟之影前进，越过西侧的毒沼跑到高台上，这里就会出现通往异次元的时空漩涡。



## 暗のレティシア



①ちいさなメダル、②アイアンヘッドギア、③あくまのしっぽ、④ちいさなメダル、⑤すばやさのたて、⑥ちいさなメダル

异次元的地形与原本的世界一样，但大部分事物都是黑白的，缺乏生气和色彩。前往东侧的小村庄，这里是被暗黑神统治的暗之世界，主角等人被称为来自光之世界的人。依旧是到北侧的大屋找村长对话，原来这里的居民从很早以前开始就崇拜着神鸟，神鸟也帮他们击退来犯的魔物，但最近一段时间神鸟却突然开始袭击村庄，不少村民因此受伤，建筑物也破败不堪。村长希望同样来自光之世界的主角等人，能去找神鸟问清楚这么做的用意。回答はい后前往村西侧的石头拱门处，飞来的神鸟突然就发起了进攻。



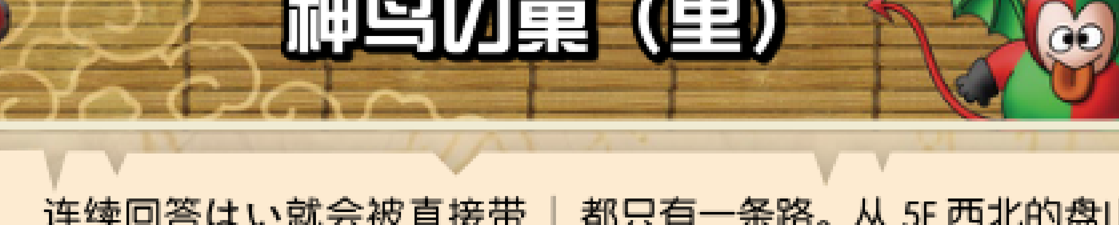
### BOSS レティス

| HP=2400 | 攻击=386 | 守备=308 | 速度=101 |
| --- | --- | --- | --- |

神鸟的HP不算多，但能力强、速度快且每回合可行动两次。除了消除蓄气状态的“いてつく波动”外，“まばゆい光”也会大幅降低我方的物理攻击命中率，“ライデイン”为攻击我方全体，“メダパニ－マ”则会让一组混乱。开战后还是优先让洁西卡用“ピオリム”提升我方的速度，并以“マジックバリア”提升异常抗性。此役即使能成功蓄满100气，打不到对方也是白费，不如索性就用会心率高的特技，如“大まじん斩り”、“雷光一闪突き”、“まじんのかなづち”等来输出伤害。切记3DS版的新机制——马车里的同伴是可以换出来一战的，危急关头叫出魔物小队也能起到不错的效果。获胜后得到“ふしぎなきのみ”。



刚才的一战只是神鸟在测试主角等人的实力，袭击村庄并不是她的本意。原来神鸟曾协助七贤者封印暗黑神，这也导致她被魔物所憎恨。在岛上的神鸟巢穴中，有一颗卵正在静静地沉睡，等待着破壳而出的那一天，但是暗黑神手下的妖魔却以卵为质，威胁神鸟去攻击人类的村庄。神鸟希望兼具勇气和实力的主角能帮助她击倒妖魔。




## 神鸟の巣（里）

连续回答はい就会被直接带到巢穴所在的山脚下，迷宫中的地形相对简单，没有地图的区域都只有一条路。从5F西北的盘山路一直绕到山顶展开BOSS战。

### BOSS 妖魔ゲモン

| HP=3960 | 攻击=328 | 守备=152 | 速度=99 |
| --- | --- | --- | --- |

妖魔的整体攻、防、速皆比不过先前的神鸟，在奇数回合能行动两次，且会召唤两种杂兵。除了锁定全体的“はげしい炎”和单体物理攻击外，BOSS还能用反弹咒文的“マホカンタ”，因此输出的重任就落在物理系角色的肩上。建议把会降低我方防御力的デスタ－キ－优先干掉，剩下的あんこくちょう索性无视。BOSS无法影响我方的蓄气，因此还是以强气状态配合“バイキルト”的老套路猛攻吧，整体难度远低于前一场战斗。获胜后得到“スキルのたね”。

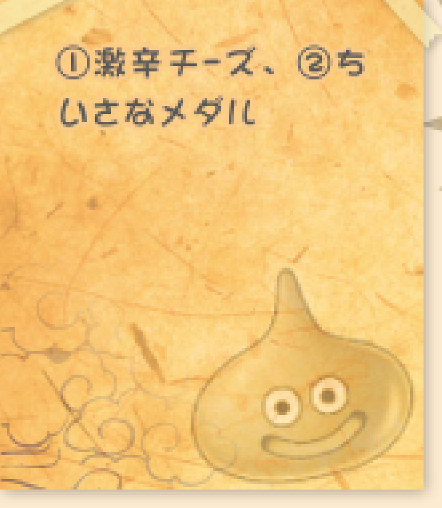
虽然成功击倒了妖魔，但神鸟之卵也在爆炸中被破坏。就在众人难过之际，卵中的小神鸟之魂出现，他表示如果能借到实体，就能带着众人翱翔天际。回答はい并调查得到“神鸟のたましい”，神鸟雷缇斯也把一行人送回了原本的世界。今后可以在快捷菜单中随时借助神鸟之力飞上天空，A键为调出操作说明、X键加速、B键降落，滑杆的↑/↓控制下降/上升。选位降落时不能看下屏幕的小地图，而是要注意神鸟在的地面上的影子，影子有白边才表明当前的场景可以落地。

有了飞行之力，那些散落在地图高台上的宝箱都能全部回收了。具体包括：レティシア南侧的高台和神鸟之巢、トラペッタ东侧参天大树平台、愿いの丘东南的孤岛、ふしぎな泉东侧山上的高台、暗の遗迹西侧高台、龙骨の迷宫南侧高台。除了小徽章外，也有不少精良的装备。此外，在ライドンの塔北侧山上的高台处全是史莱姆系怪物，除了メタルキング外，はぐれメタル更是成群出没，推荐配合莫利的特技“モリ－もりもり”在此练级。

## 三角谷→法皇の馆








从パルミド向西北飞越群山，在山谷间着陆。这里有一座人迹罕至的小村庄，魔物和人类、妖精在此竟能和平相处，让外人惊讶不已。当年七贤者之一库帕斯途径此地，救治了受伤的妖精和独眼巨人，他俩也与库帕斯一同旅行。在贤者去世后，他们继承其遗志，在山谷中建成了这个不同生物和平共存的奇妙集落。到瀑布边的山洞找妖精拉玖（ラジュ）连续对话回答はい，为了阻止暗黑神复活，她也愿意提供帮助。随后去宝物库中拿到“暗黑大树の叶”，这是可以显示出邪恶所在的珍贵道具。

在大地图上使用“暗黑大树の叶”就会显现魔犬当前的方位，乘坐神鸟追着它直到サヴェッラ大圣堂东北的法皇の馆，在2楼迎战雷欧帕尔德。开战前建议利用炼金合出不可思议的手鼓，具体配方为“ドクロのかぶと＋圣者の灰→太阳のかんむり”，“太阳のかんむり＋まじゅうの皮＋怒りのタトゥ－→ふしぎなタンバリン”。

### BOSS 魔犬レオパルド

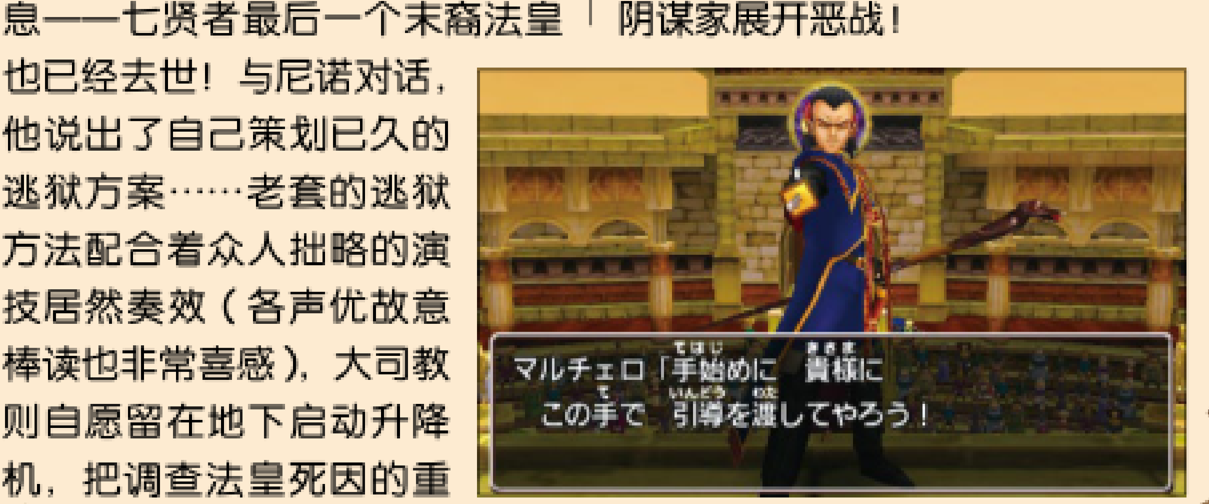
| HP=4260 | 攻击=399 | 守备=152 | 速度=94 |
| --- | --- | --- | --- |

魔犬每回合行动两次，攻击我方全体的“こごえるふぶき”可用“フバ－ハ”抵挡，但BOSS的痛恨一击伤害极高，很可能直接秒掉HP不足的角色，建议给不会复活咒文的人也准备好“せかいじゅの叶”以防万一。此外“おたけび”有很大几率把我方掀翻在地，打断蓄力的同时一回合内无法展开行动。笔者采用的依旧是主角和杨格斯进攻、库库鲁回复、洁西卡辅助的战术。开场迅速以“ピオリム”确保我方先动后，行动最快的洁西卡用“ふしぎなタンバリン”来提升全队的士气，这样随后同伴无论攻防都能得到加成。只要保持队形不被打乱，很快就能取胜，并得到“まじゅうのツメ”。

虽然击败了魔犬，但法皇也倒在了地上。随后赶来的大司教尼诺（ニノ）则被马尔切罗摆了一道，对方污蔑这一切是受雇于大司教的主角等人所为，而尼诺此举是为了暗杀法皇、篡位自立。主角等人被押进大牢，魔杖则为马尔切罗所有。就在暗黑魔神准备控制他时，心高气傲的马尔切罗竟然成功摆脱了束缚。

## 炼狱岛→圣地ゴルド

现在主角所处的位置是大圣堂南侧的小岛，罪大恶极之人被关押在此，一生都无法离开，堪称人间炼狱。先与牢房中的所有人逐一对话、触发剧情，当晚主角梦见了孩童时期与公主初次见面的经过——他因为高烧倒在树林中被公主所救，对于刚失去母后的米提娅而言，这个年纪相仿的男孩子也成为了驱走黑暗的一道亮光。次日与库库鲁身边倒在地上的神父对话，触发看守换班的剧情后靠近牢门。暗无天日的牢狱生活不知过了多久，一天看守之间的谈话透露了惊人的消息——七贤者最后一个末裔法皇也已经去世！与尼诺对话，他说出了自己策划已久的逃狱方案……老套的逃狱方法配合着众人拙略的演技居然奏效（各声优故意棒读也非常喜感），大司教则自愿留在地下启动升降机，把调查法皇死因的重任寄托在主角等人肩上。




接下来的目的地是圣地ゴルド，如果前去オ－クニス向古拉德报告击倒魔犬的消息，还能得到4个“ヌ－ク草”作为谢礼。圣地正在举行新任法皇的就职仪式，全世界的名流、贵族也都聚集于此。进入女神像下的高大建筑，马尔切罗正在发表激昂的就职演说，出身平民的他此前并没有什么仁德之举，无论血统还是能力都无法令人信服，只能靠武力把不满的声音压制下去。在神鸟之力的帮助下，众人冲上聚集全世界目光的演讲台，与眼前的阴谋家展开恶战！

### BOSS マルチェロ

| HP=4520 | 攻击=420 | 守备=178 | 速度=118 |
| --- | --- | --- | --- |

马尔切罗一役的难度相比PS2版大幅提高。他每回合行动两次，除了锁定单体的“メラゾ－マ”和“かまいたち”、攻击全体的“グランドクロス”外，还会全体即死咒文“ザラキ”。战前最好准备一下提升即死抗性的装备，如“黄金のティアラ”、“天使のロ－ブ”、“メタルキングヘルム”、“まよけの圣印”等。战斗中可用“マジックバリア”减轻咒文伤害，当BOSS发动十字型攻击的次回合，有很高的几率使用即死咒文，提前让库库鲁和洁西卡用“マホカンタ”便能确保自身安全，然后再尽快救起无法战斗的同伴。

马尔切罗败北的同时也被魔杖控制了身心，如今七贤者的末裔尽皆被杀，暗黑神的复活已无法阻止。原本为无数信徒所仰望的圣地化为了暗黑魔城飞上高空，血色的天空伴随着恐惧在全世界蔓延……另一方面，库库鲁救起了恢复神智的马尔切罗。虽然兄弟俩因为身世恩怨相处得并不融洽，但10年前当失去家人的库库鲁到达修道院时，正是马尔切罗亲切的主动问候带给了他温暖。阴谋破碎的马尔切罗放弃了圣堂骑士的戒指和称号，孤身一人一瘸一拐地离开。



## トロルの迷宫

圣地崩坏后有不少支线事件也随之触发，下面逐一介绍。

①泷の洞くつ山顶的山顶的小屋，找老人对话可以得到最后一批奶酪。②女盗贼のアジト能触发剧情，与格露妲对话得到“怒りの铁球”。③メディばあさんの家山洞中的墓碑前，与古拉德对话又可以得到4个“ヌ－ク草”。④ベルガラック镇内西侧的小瀑布会出现一只大王イカ，轻松击败后与NPC对话时选いいえ，能让封口费翻倍为400代币。⑤サザンビ－ク之前的集市会在此时结束，不过商人们都会移居到西北的建筑中继续经营，不用担心，这里的木桶里还会多出2个宝物。⑤夜晚前往サザンビ－ク东侧山坡的大臣家2楼，会发现这里空无一人，仅有卧室梳妆台的镜子发出诡异的光芒，调查后便能进入トロルの迷宫。迷宫中虽然不显示地图，但仅有1个区域，地形也非常简单。到西北处与食人魔对话回答两次はい能得到回复，再对话一次回答はい即可开战。击倒两只トロ－ル后，救出大臣一家能得到数颗“ちからのたね”和“いのちのきのみ”作为酬谢。



## 奈落の祭坛

再度拜访崩坏后的圣地ゴルド会触发剧情，洁西卡感应到有不好的事情发生。前往沙漠中的龙骨の迷宫，调查最深处试炼之间的水晶球听取留言，在トロデ－ン城南侧的荒野中（即魔法船所在位置）就会出现3DS版新增的迷宫之一。奈落の祭坛最大的意义在于能得到第2把“古びたつるぎ”和“はおうのオノ”，让炼成终极武器时不再“鱼与熊掌不可兼得”。

在1F先通过西北的楼梯爬到上层拉动把手，进入南半区后，三个机关与三座石像联动，踩踏机关把三座石像都转成面朝西方可令楼梯升起。在B1南侧路口有一场强制战斗，迎战4只てんのもんばん，敌人会掉落“スキルのたね”，故建议派杨格斯和格露妲利用特技偷盗。B2陈列着大量的宝物，但要注意其中的宝箱怪ヘルギフト会全体即死咒文，不可大意。穿过最南侧燃着青色烛火的大门，就要迎战新增的BOSS了。

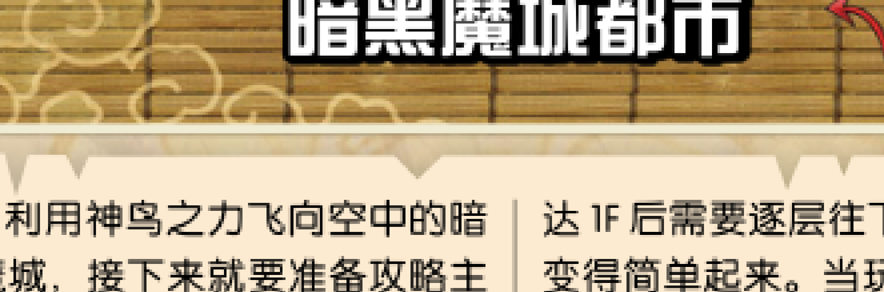
### BOSS ジャハガロス

| HP | 攻击 | 守备 | 速度 |
|---|---|---|---|
| HP=2400 | 攻击=320 | 守备=146 | 速度=75 |

魔神第一形态每回合只能行动1次，招式包括锁定全体的“バギクロス”和随机目标攻击4次的“はげしいいなずま”。虽然BOSS痛恨一击的伤害极高，但这一阶段的战斗压力不算大，玩家应控制MP的消耗，以超强气配合低消耗的特技输出伤害，并为二连战做好准备。

| HP | 攻击 | 守备 | 速度 |
|---|---|---|---|
| HP=4800 | 攻击=360 | 守备=190 | 速度=100 |

正当主角一行被魔神的结界压制时，马尔切罗出人意料地赶来增援。BOSS第二形态每回合可行动两次，招式增加了攻击全体的落石和解除蓄力效果的“いてつく波动”，攻击单体时还有一定几率附加麻痹状态。友军马尔切罗则会自动展开攻击，我方的全体Buff和回复咒文对他也都有效，因此不用吝惜，不过“ふしぎなタンバリン”无法提升其气力。此役打法与对付魔犬时基本一致，优先提升速度，保证人物每回合开始时至少在5气力的加成效果下行动，后续的战术就很好实施了。获胜后得到“げんませき”，听着库库鲁喊出的“兄长”，舍弃了权谋和野心的马尔切罗展露出了难得的真挚笑容。



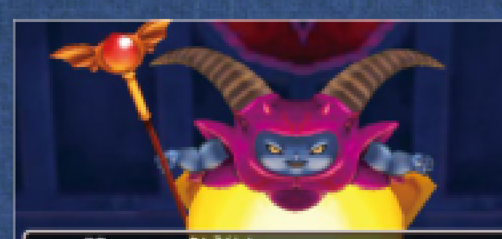
## 暗黑魔城都市

利用神鸟之力飞向空中的暗黑魔城，接下来就要准备攻略主线最后的迷宫了。初期的地形错综复杂，宝箱大多存在于第1个区域周边，道路两侧的小房间都要仔细探索，确保把18个宝物拿完。解谜方面则简单粗暴，绕远路拉动开关，让楼梯出现，就能开启近道方便下一次的探索。到达1F后需要逐层往下，地形反倒变得简单起来。当玩家到达一个由南、北两个半区组成的圆形区域时，这里有一个宝石可供回复，无论选左侧还是右侧，只要保持一直走，周围的景观就会随着绕圈发生改变，直至看到一个通往最底层的楼梯。

### BOSS 暗黑神ラプソ－ン

| HP | 攻击 | 守备 | 速度 |
|---|---|---|---|
| HP=5350 | 攻击=346 | 守备=196 | 速度=125 |

暗黑神每回合行动两次，除了有成为BOSS标配的“いてつく波动”限制我方蓄力外，还有“メラゾ－マ”、“イオナズン”、“こごえるふぶき”等强力咒文。“まばゆい光”会让我方全体的物理攻击命中率下降，“あやしいひとみ”则为对单体强制附加睡眠状态。此前在最终迷宫中得到的“けんじゃの石”建议拿出来，让队伍中有3名以上能够全体回复的角色，并以“マジックバリア”、“スクルト”、“フバ－ハ”等确保自身安全后，再配合蓄力展开反攻。




获胜后自动得到全回复，BOSS也化为了一滩浑水，与暗黑神的决战似乎没有想象中的艰苦？离开时场景发生崩塌，此时是不能用咒文直接脱出的。在逃跑的过程中会与固定的杂兵发生强制战斗，其中第二战是与我方4名角色的石像对阵，不过都没什么难度。跑到户外就要迎来与大型魔人的BOSS战。

### BOSS 暗黑の魔人

| HP | 攻击 | 守备 | 速度 |
|---|---|---|---|
| HP=3800 | 攻击=513 | 守备=180 | 速度=100 |

BOSS是一个典型的物理型敌人，每回合只会用拳头攻击1～2次。开场反复使用“スクルト”将我方守备力强化至极限，只要不被对方打出痛恨一击都没有太大威胁，然后再用超强气的特技输出伤害即可。获胜后得到“オリハルコン”。

BOSS战结束后就可以召唤神鸟了，腥风血雨中暗黑神显出了真正的形态，他开启了连接光世界与暗世界的大门，神鸟雷缇斯也得以回到这个世界、救下众人。如今拯救世界的惟一办法是将暗黑神彻底消灭，而想要打破他身边的结界，首先必须集齐寄宿着七贤者之力的7颗宝玉。吹奏神鸟给的“やまびこの笛”，如果附近有宝玉，就会传来回声。7颗宝珠的位置其实就在7位贤者的末裔遇害的场景，分别为：①トラペッタ旅馆边烧毁的废墟；②リ－ザス像の塔顶层石像正前方；③マイエラ修道院院长房间2楼；④ベルガラック伽林格府邸2楼虎皮房间的沙发后；⑤リブルア－チ哈瓦德府邸的喷水池前；⑥メディばあさんの家屋后的洞穴前；⑦サヴェッラ大圣堂法皇の馆2楼靠窗的房间。

集齐所有宝珠后找神鸟雷缇斯对话（角色身上至少要有1格道具空位），回答はい得到“神鸟の杖”，法杖上已经没有暗黑神的灵魂，相反七贤者的灵魂正沉睡其中。连续回答はい就要飞向高空进入最终决战！

BOSS

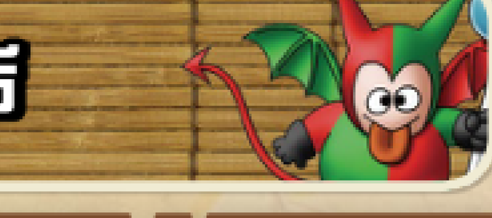
## 暗黑神ラプソーン

| HP=6500 | 攻击=448 | 守备=191 | 速度=125 |
|---|---|---|---|

第一阶段我方无法对暗黑神造成任何伤害，战斗的目的是让全员在同一回合内都使用“神鸟の杖”进行“いのる”，4人都祈祷成功便能唤醒1位贤者的灵魂，这一步骤要重复7次才可以冲破暗黑结界。BOSS当然不会坐视不理，每回合可行动两次的他攻势猛烈，招式包括“メラゾ－マ”、“イオナズン”咒文，攻击全体的“天からの流星”，伤害最高的是从法杖上扔出的宝珠，此招随机攻击两次且无视守备力和防御效果，此外“いてつく波动”除了中断蓄力外，也能消除Buff状态。我方务必在保证全员安全的情况下再伺机祈祷，成功解除结界时也会得到全回复。

最终战进入第二阶段，BOSS的招式在第一阶段的基础上，追加了攻击全体的“こごえるふぶき”、“はげしい炎”、“神々の怒り”，“あやし瞳”依旧是强制对单体附加沉睡状态，还会通过冥想和祈祷回复自身的HP与MP。战斗中要优先发动“フバーハ”和“マジックバリア”来降低伤害，再沿用之前已经烂熟于胸的战术。BOSS威力最高的单体咒文“マダンテ”使用频率不高，且往往发生在冥想之后，用气力加成配合防御可避免角色阵亡。另外此战中使用的道具在通关后是会复原的，因此“せかいじゅのしずく”、“エルフの饮み药”等就不要吝惜了。



## 通关以后

在摧毁暗黑神拉普森后，特洛德国王和米提娅公主身上的诅咒成功解除，王城和百姓们也都恢复原状，一场盛大的庆功宴在王城召开，和平也重新回到了人们的身边。几个月后，米提娅公主和查戈斯王子的婚礼即将举办，到3楼公主的房间对话。升任近卫队长的主角奉命护送公主前往大圣堂，一行人抵达后却因为平民的身分没有被邀请出席婚礼，王子傲慢的态度也引起了众人的不满。婚礼当天与门口的卫兵对话回答两次はい强行进入会场，得知身为新娘的公主已经逃走了。米提娅表示要嫁给那样一个王子，还不如一辈子都保持马的样子，爱女心切的特洛德国王也无法忍受，于是喜庆的婚礼上演了逃婚大作战。回答はい带着公主逃离，游戏也正式进入结局。如果此前触发过洁西卡归队后拜祭哥哥坟墓的事件，职员表滚动结束后会有追加对话，连续回答两次はい则能进入3DS新增的与洁西卡展开旅行的通常结局。

### 练级方法

在前文的剧情攻略中介绍过金属史莱姆系敌人的出没位置，下面介绍一下正篇通关前后的练级方法。推荐的练级点位为ライドンの塔北侧的高台，这里出没着各种史莱姆，我们的目标是金属史莱姆王（メタルキング），每只HP=20、经验值30010。先找一处刷敌数量较多的位置，视线中没有金属史莱姆王就用L/R键转动视角，再转回来时敌人就会刷新，这是3DS版敌人可视化后特有的技巧。发现目标后将其保持在视野范围内，配合莫利的专有特技“モリ－もりもり”吸引敌人展开战斗。击杀金属系敌人的推荐招式为：枪系的“雷光一闪突き”、斧系的“大まじん斩り”、弓系的“ニドルラッシュ”和打击系的“まじんのかなづち”。

开启隐藏迷宫“追忆の回廊”后，针对这里只有BOSS且经验值皆为55555的特点，使用珍贵的道具“元气玉”，这样后续的10场战斗获得的金钱、经验值都能翻倍。只要玩家有实力击倒第一个区域的BOSS，反复出入迷宫即可令其复活从而快速练级。

## 龙神族の里

通关存档边会出现一个皇冠图标，读档从ラパンハウス往东南飞，调查高台上那个空无一字的龙型石碑，穿过龙神之道就能到达龙神族之里。

神秘的龙神族之里大门紧闭，无论主角怎么用力都无法推开，正当众人一筹莫展之际，小老鼠托珀居然轻松地开启了大门。前进不远正好遇到远行归来的古鲁诺（グル－ノ），老人本打算带一行人好好参观村庄，没想到一进去竟发现这里变得荒凉无比。村北的会议室正在召开长老会议，古鲁诺恰恰是长老中的一员。原来龙神族本是同时拥有人和龙两种形态的种族，在古鲁诺踏上旅途后，龙神王举行了一个仪式，准备把人形姿态彻底封印。然而仪式失败，龙神王彻底变成了狂暴的魔兽，由于保持龙型需要消耗大量体力，失去理智的龙神王便从周围的族人身上吸收生命力，如此下去龙神族之里惟有灭亡的结局。与所有的长老对话后得出的结论是，打倒龙神王让他变回人形、恢复理智是惟一的方法，这个重任就落到主角一行人肩上。

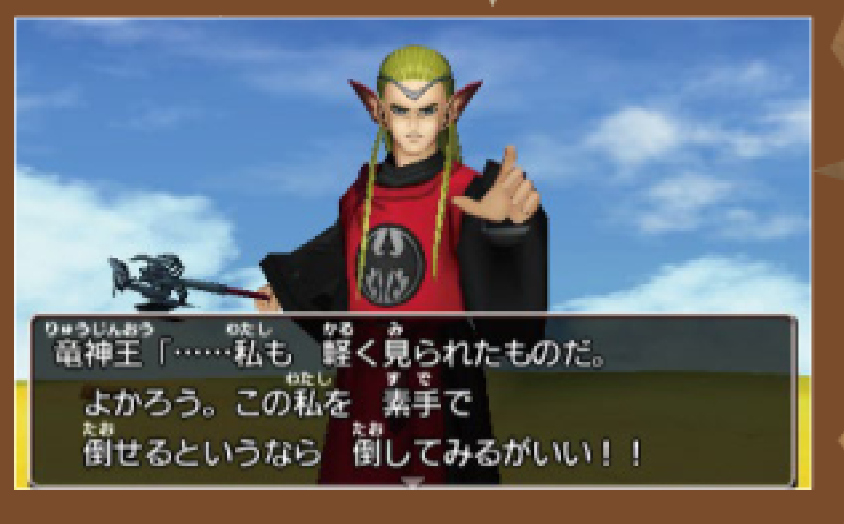
到村东北古鲁诺的家中，老人盛情款待了众人。明明是初次见面古鲁诺却对大家非常了解，尤其对主角的态度，似乎从以前就认识他，这引起了洁西卡和库库鲁的怀疑。找古鲁诺对话，他则表示当务之急是解决龙神王的事件，其他事情以后自然会说明。2楼的宝箱目前无法打开，直接从会议室楼下的门进入祭坛吧。






## 天の祭坛

天之祭坛没有地图，出没的怪物也大幅强化，不过地形相对简单，注意利用“とうぞくのはな”特技回收每个区域的宝箱。穿过有龙神族纹章的大门就要迎来BOSS战。




BOSS

## 龙神王

| HP=8300 | 攻击=495 | 守备=228 | 速度=126 |
|---|---|---|---|

狂暴化的龙神王每回合行动1～2次，招式很少，包括一定几率令我方全体倒地的“おたけび”，以及攻击全体的“しゃくねつ炎”。最大的威胁是其通常攻击有很高的几率打出会心一击，以不足50级的等级来此挑战时很可能会直接被秒杀，因此要给每名队员都准备好复活手段。由于BOSS对咒文的抗性较高，推荐的进攻套路是用对龙特效的武器，诸如“ドラゴンスレイヤ－”、“龙王のツメ”，配合对龙特效的招式，如“ドラゴン斩り”来进行输出。有两名主攻手即可，另外两人负责保证同伴的安全。

专题企划 FEATURE
缤纷专栏 COLUMN
佳作指南 GUIDE
典藏攻略 WALKTHROUGH

获胜后龙神王恢复了理智，重新化为人形的他娓娓道出了主角的身世之谜：主角是拥有龙神族和人类双重血统的孩子，一直陪伴在他身边的小老鼠托珀则是他的祖父——古鲁诺长老变化的。返回家中后，古鲁诺取出了2楼宝箱中的戒指，这是当年主角父亲送给他母亲的定情之物，上面的红宝石是“アルゴンハ－ト”，他的父亲竟然就是撒赞比克（サザンビ－ク）国消失的王子！原来在二十年前，古鲁诺的女儿维尼亚（ウィニア）因为旺盛的好奇心，独自一人飞到人类世界，机缘巧合地与王子艾尔托里奥（エルトリオ）相遇并相恋。古鲁诺对此大为愤怒，强行把女儿带回龙神族之里，拆散了这对眷侣。艾尔托里奥为了追寻恋人，长途跋涉前往龙神族之里，不料却在途中耗尽力气、死于路边。得知噩耗的维尼亚悲伤不已，终日生活在深深的哀痛之中，身体也日渐憔悴。此时维尼亚已经怀了王子的孩子，她不顾周遭的反对、坚持把主角生下后不久也去世了。龙神族的长老在商讨后决定把主角的记忆封印，并放逐到人类世界，无论古鲁诺如何反对也无济于事，他只能以老鼠的姿态默默地守在孙子的身边……被龙神族放逐的孩子，最终拯救了龙神之里，这显得多少有点讽刺。

## 追加结局



从古鲁诺手中得到母亲的遗物“アルゴンリング”后，再去击倒正篇的最终BOSS可以迎来不同的结局。在リ－ザス村触发过洁西卡祭拜兄长坟墓事件的前提下，结局中到法皇の馆2楼窗台与库拉比乌斯（クラビウス）国王对话，并依次回答：①アルゴンリングを见せる→はい；②ミ－テイア姬の事を好きか→いいえ；③ほかに意中の相手がいるのか？→はい；④结婚したいほどに好いていると言うのか？→はい。就能迎来3DS版新增的与洁西卡结婚的追加结局了！（第②个问题时回答はい，则会进入原版的与米提娅公主结婚的结局。）



## 龙の试炼



除了新的结局外，本作还有其他的挑战要素等待着玩家。再度进入天之祭坛最深处找龙神王对话，回答“はい”可接受龙之试炼——玩家要迎战龙神王的不同形态，经受住BOSS越来越强的考验！挑战为二连战，初期都是龙神王的人形态，第二形态则会随着挑战成功的次数不断变化，第①次：人形→深红の巨龙；第②次：人形→深绿の巨龙，以此类推。每成功挑战一次，都可以从下表的奖励中选择其一。6种奖励全部解除后，还能挑战BOSS的终极形态，而且之前所有的形态都要打一次，上演一场旷日持久的八连战！

| 选项 | 奖励 |
|---|---|
| すごい修行场を出してもらう | 开启隐藏迷宫“追忆の回廊” |
| すごいチ－ムモンスタ－をもらう | 魔物“メタルキング”出现在地图上 |
| 龙神のつるぎををもらう | 获得“龙神のつるぎ” |
| 龙神のよろいをもらう | 获得“龙神のよろい” |
| 龙神の盾をもらう | 获得“龙神の盾” |
| 龙神のかぶとをもらう | 获得“龙神のかぶと” |

## BOSS 龙神王

BOSS全部形态每回合都能行动两次甚至更多，下面分析各形态的特点。

### ●初期・龙神王（人形）

HP=3000 攻击=418 守备=211 速度=152

开场必用“龙神の封印”束缚住主角的行动，我方不妨使用“チ－ム呼び”召唤魔物小队来应对。BOSS的威胁在于攻击全体的“ジゴスパ－ク”在蓄力效果下伤害惊人，库库鲁需保持以“皮肉な笑い”降低BOSS的气力，其他同伴抓住此形态BOSS血量不多的弱点速战速决。

### ●①深红の巨龙

HP=5100 攻击=525 守备=237 速度=126

红龙对咒文的耐性较高，行动基本与先前狂暴龙神王时的形态一致，新增的招式“ジゴフラッシュ”伤害很低，但会令我方全体的命中率下降，在此状态下建议用不受命中率影响的特技，如主角的“ギガスラッシュ/ギガブレイク”展开猛攻。另外，这招也可以用“マホカンタ”反弹回去，让BOSS自受其害。

### ●②深绿の巨龙

HP=8690 攻击=567 守备=75 速度=143

绿龙相比深红形态没有了咒文耐性，HP虽然暴增但守备力大幅下降，故不用太害怕。BOSS会用全体沉睡、麻痹、猛毒效果的吐息，因此我方全员务必配备“ス－パ－リング”来应对异常状态。攻击全体的“おぞましいおたけび”伤害为150左右。

### ●③白银の巨龙

HP=5030 攻击=597 守备=418 速度=153

白银龙的防御力和咒文耐性大幅提高。开始会用“あやしいひとみ”、“いてつく波动”打断我方的蓄气，“かがやく息”对全体的伤害范围180～200，推荐用“フバ－ハ”来适当减轻。BOSS除了能冥想回血外，还会以“マホト－ン”封印我方咒文，一定要准备充足的道具，以免回复役被封死后无计可施。

### ●④黄金の巨龙

HP=5560 攻击=647 守备=480 速度=171

黄金龙有一定几率行动三次，而且开始会蓄气，对降低防御的咒文免疫。“ぶきみな闪光”的效果为降低我方对咒文的耐性，而BOSS的全体攻击咒文“イオナズン”、“ベギラゴン”配合高气力的伤害非常惊人。除了用库库鲁和莫利的招式控制对方气力外，以“マジックバリア”配合气力状态下的防御指令也能有效减轻伤害。

### ●⑤黑铁の巨龙

HP=1910 攻击=693 守备=653 速度=201

黑铁龙每回合行动多达3次，血量虽少但防御力和耐性极高。此形态以咒文“ベギラゴン”和天降流星为主要攻击手段，频繁打断蓄气的招式也会严重影响我方的输出。如果总是陷入苦战，不妨尝试以“雷光一闪突き”、“大まじん斩り”等无视守备力的招式，争取打出会心一击爆发伤害。

### ●⑥圣なる巨龙

HP=9470 攻击=699 守备=262 速度=194

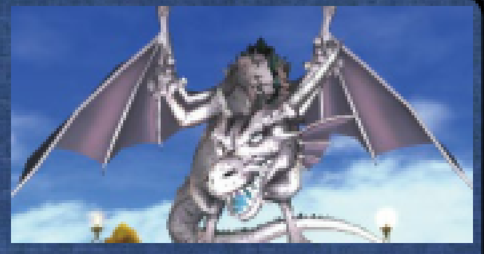
圣龙以物理攻击为主，每回合行动两次，各种耐性超高。BOSS会连续蓄气加快攻击频率，招式在“かがやく息”、“いてつく波动”的基础上，增加了无法回避的单体攻击“たたきつけ”，但不会封印我方的咒文或使用异常状态，算是一场硬碰硬的较量。

### ●⑦永远の巨龙

HP=7320 攻击=912 守备=307 速度=199

进入本形态前，之前连战的所有BOSS形态（人形态除外）HP均会减半。最终形态的巨龙会用火焰和冰冻吐息攻击全体，此外还有超强力的咒文“マダンテ”。BOSS在控制我方气力的同时，自己也会蓄气，因此难免陷入持久战，MP回复类道具一定要备足。击破本BOSS必定会掉落“超スキルのたね”，想让全员习得所有特技就得反复挑战刷取了。

BOSS大部分形态的威胁其实还是在于会心一击的高伤害，这导致防具在数值方面体现不出价值，反倒是一些增加回避率的装备，如“ゴシックコ－ト”、“やみのころも”、“しんぴのビスチェ”、“くノ一装束”能够发挥意想不到的效果。另外针对大量异常状态，我方全员都务必配备“ス－パ－リング”提升抗性，具体炼金步骤如下。到サザンビ－ク城集市购入“金の指轮”和“パルチザン”，パルミド购入“どくがのナイフ”，ベルガラック购入“どくばり”，龙神族の里购入“圣者の灰”。然后按以下方式炼金：①パルチザン＋圣者の灰→砂尘のヤリ；②金の指轮＋沙尘のヤリ→破幻のリング；③金の指轮＋どくばり→破毒のリング；④金の指轮＋どくがのナイフ→まんげつのリング；⑤破幻のリング＋破毒のリング＋まんげつのリング→ス－パ－リング。我方的进攻战术与面对狂暴化的神龙王时没有区别，漫长的持久战更考验玩家的临机应变能力。



## 追忆の回廊

3DS版追加的隐藏迷宫，入口就是メディばあさんの家背面的洞穴深处的魔法阵。地图中没有任何杂兵，沙漏型的近路需从远端开启上锁大门，每个圆形的区域里都有一场强制战。名为“追忆の××”的BOSS都是以前正篇流程里对付过的，不过实力皆大幅上升。由于都是打过的，这里就不再重复叙述打法了。顺利击败BOSS后的下一个房间内都有相当丰厚的回报，其中还会出现一种特殊的紫色宝箱，开启后现实时间经过1天就会重置，因此可以反复刷取。一旦离开迷宫沿途BOSS就会复活，击败过的都可以选择绕过不打，也能利用它们刷能力种子。到达最深处就能挑战3DS版新增的隐藏BOSS。

### BOSS エスタ－ク

HP=25600 | 攻击=999 | 守备=256 | 速度=333

来自《DQ Ⅳ》的BOSS，每回合能行动两次，堪称本作的最强敌人，建议全队升至满级后再来挑战。BOSS除了会使用强力咒文“メラゾ－マ”和“イオナズン”攻击外，打消蓄气的“いてつく波动”也是标配，另外“地狱の龙巻”属于バギ系，“しゃくねつの炎”则为火焰吐息，注意用对应的咒文来降低伤害。由于对方的会心一击威力能够破千，挥剑攻击也会对全体造成500左右的伤害，故战场的形势瞬息万变。此战的一大突破口是BOSS会吃睡眠状态，活用“ラリホ－”咒文以及“まどろみの剑”的效果能够减轻我方的压力，在困境中迎来生机。优先控制好对方的状态，给主攻手创造蓄满超强气的机会后再发起猛攻，如此反复。初次击倒BOSS必定掉落饰品“ていおうのうでわ”，效果为造成的伤害2倍，之后再挑战则会随机掉落10个能力种子。




## 炼金配方一览

### 道具类

| 炼金结果 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| アモ－ルの水 | せいすい | 上やくそう | — |
| いやし草 | やくそう | やくそう | やくそう |
| いやし草 | 上やくそう | やくそう | — |
| いやしのチ－ズ | ふつうのチ－ズ | アモ－ルの水 | — |
| エルフの饮み药 | せかいじゅのしずく | まほうのせいすい | — |
| おかしな药 | せいすい | こうもりの羽 | うしのふん |
| おかしな药 | やくそう | どくけし草 | まんげつ草 |
| かがやくチ－ズ | ここえるチ－ズ | ごくじょうのカビ | ドラゴンのふん |
| かちかちチ－ズ | ふつうのチ－ズ | 岩盐 | — |
| 辛口チ－ズ | ふつうのチ－ズ | あかいカビ | — |
| きつけ草 | やくそう | やくそう | まんげつ草 |
| きつけ草 | 上やくそう | まんげつ草 | — |
| キメラのつばさ | こうもりの羽 | こうもりの羽 | — |
| 激辛チ－ズ | 辛口チ－ズ | あかいカビ | あかいカビ |
| 激辛チ－ズ | 辛口チ－ズ | ヌ－ク草 | — |
| けんじゃの石 | 金块 | オリハルコン | せかいじゅのしずく |
| こおりのチ－ズ | 冷たいチ－ズ | みず草のカビ | — |
| ごくじょうのカビ | あかいカビ | みず草のカビ | せかいじゅの叶 |
| ここえるチ－ズ | こおりのチ－ズ | みず草のカビ | みず草のカビ |
| 上どくけし草 | やくそう | どくけし草 | — |
| 上やくそう | やくそう | やくそう | — |
| せいすい | アモ－ルの水 | 岩盐 | — |
| せかいじゅのしずく | せかいじゅの叶 | まほうのせいすい | — |
| 超辛チ－ズ | 激辛チ－ズ | ごくじょうのカビ | ドラゴンのふん |
| 超万能ぐすり | 万能ぐすり | いやし草 | きつけ草 |
| 超万能ぐすり | 特やくそう | 特やくそう | 特やくそう |
| 月のめぐみ | まんげつ草 | まんげつ草 | まんげつ草 |
| 冷たいチ－ズ | ふつうのチ－ズ | みず草のカビ | — |
| 天使のチ－ズ | おいしいミルク | ごくじょうのカビ | せかいじゅのしずく |
| とうぞくのカギ | 鉄のクギ | ブロンズナイフ | — |
| 特どくけし草 | やくそう | どくけし草 | どくけし草 |
| 特どくけし草 | 上どくけし草 | 上どくけし草 | — |
| 特やくそう | 上やくそう | 上やくそう | — |
| はりきりチ－ズ | 激辛チ－ズ | ここえるチ－ズ | 岩盐 |
| 万能ぐすり | 特やくそう | 特やくそう | — |
| ふしぎなタンバリン | 太阳のかんむり | まじゅうの皮 | 怒りのタトゥ－ |
| ふつうのチ－ズ | おいしいミルク | レンネットのこな | — |
| ふつうのチ－ズ | 超辛チ－ズ | かがやくチ－ズ | — |
| フバフバチ－ズ | ふつうのチ－ズ | まほうのせいすい | — |
| ベホマラチ－ズ | おいしいミルク | ごくじょうのカビ | アモ－ルの水 |
| まほうのせいすい | せいすい | ふしぎなきのみ | — |
| やわらかチ－ズ | おいしいミルク | レンネットのこな | 岩盐 |

### 武器类

| 炼金结果 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| きせきのつるぎ・改 | きせきのつるぎ | 命のブレスレット | — |
| ゾンビバスタ－ | ゾンビキラ－ | まよけの圣印 | — |
| どうのつるぎ | ブロンズナイフ | ブロンズナイフ | — |
| ドラゴンスレイヤ－ | ドラゴンキラ－ | ごうけつのうでわ | — |
| はぐれメタルの剑 | 古びたつるぎ | スライムのかんむり | オリハルコン |
| はやぶさの剑・改 | はやぶさの剑 | ほしふるうでわ | — |
| ふぶきのつるぎ | バスタ－ドソ－ド | こおりのやいば | ここえるチ－ズ |
| 古びたつるぎ | はぐれメタルの剑 | おかしな药 | うしのふん |
| もろはのつるぎ | もろはのつるぎ・改 | あくまのしっぽ | — |
| もろはのつるぎ・改 | もろはのつるぎ | 圣者の灰 | 圣者の灰 |
| 龙神王のつるぎ | 龙神のつるぎ | はぐれメタルの剑 | — |
| ロトのつるぎ | いにしえのロトの剑 | はぐれメタルの剑 | オリハルコン |
| 砂尘のヤリ | パルチザン | 圣者の灰 | — |
| デ－モンスピア | バトルフォ－ク | どくばり | あくまのしっぽ |

| 炼金结果 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| 鉄のヤリ | ひのきのぼう | ダガーナイフ | — |
| ホーリーランス | ロングスピア | 金のロザリオ | — |
| メタルキングのヤリ | ホーリーランス | メタルウイング | — |
| ロングスピア | ひのきのぼう | ひのきのぼう | 鉄のヤリ |
| ウイングエッジ | やいばのブーメラン | こうもりの羽 | はがねのかま |
| ハイブーメラン | ブーメラン | 鉄のクギ | — |
| 炎のブーメラン | ツインスワロー | ほのおの盾 | — |
| メタルウイング | ウイングエッジ | メタルキングのヤリ | — |
| 石のオノ | 石のぼうし | ひのきのぼう | — |
| キングアックス | 金のオノ | スライムのかんむり | — |
| 金のオノ | 鉄のオノ | 金块 | — |
| さんぞくのオノ | バトルアックス | とうぞくのカギ | — |
| 鉄のオノ | 鉄のかま | 鉄のかま | — |
| ムーンアックス | 金のオノ | 月のめぐみ | — |
| ウォーハンマー・改 | ウォーハンマー | ごうけつのうでわ | — |
| 大かなづち | 大きづち | 鉄かぶと | 鉄かぶと |
| メガトンハンマー | ウォーハンマー・改 | はおうのオノ | オリハルコン |
| じごくのおおかま | はがねのかま | どくがのナイフ | サタンヘルム |
| アサシンダガー | イーグルダガー | どくばり | — |
| キラーピアス | スライムピアス | 怒りのタトゥー | はやてのリング |
| こあくまナイフ | アサシンダガー | あくまのしっぽ | — |
| あくまのムチ | バスターウィップ | あくまのしっぽ | — |
| 皮のムチ | あくまのしっぽ | 圣者の灰 | — |
| ドラゴンテイル | ヘビ皮のムチ | 龙のうろこ | 龙のうろこ |
| バスターウィップ | あくまのムチ | 圣者の灰 | — |
| ヘビ皮のムチ | 皮のムチ | うろこの盾 | — |
| ふっかつの杖 | ルーンスタッフ | 命のブレスレット | せかいじゅの叶 |
| マグマの杖 | まどうしの杖 | ばくだん岩のカケラ | ばくだん岩のカケラ |
| まふうじの杖 | まどうしの杖 | ルーンスタッフ | — |
| しっぷうのレイピア | 堕天使のレイピア | しっぷうのバンダナ | しっぷうのバンダナ |
| 圣银のレイピア | テンペラーソード | まよけの圣印 | — |
| 堕天使のレイピア | 圣银のレイピア | あくまのしっぽ | こうもりの羽 |
| ライトシャムシール | ルーンスタッフ | ライトシールド | ひかりのドレス |
| エロスの弓 | クロスボウ | ガーターベルト | — |
| オーディーンボウ | ケイロンの弓 | エロスの弓 | ビッグボウガン |
| クロスボウ | ショートボウ | チェーンクロス | — |
| クロスボウ | ひのきのぼう | ひのきのぼう | ちからの指轮 |
| ケイロンの弓 | エロスの弓 | ちからの盾 | — |
| あくまのツメ | ほのおのツメ | あくまのしっぽ | — |
| サタンネイル | あくまのツメ | サタンヘルム | — |
| ほのおのツメ | 鉄のツメ | 炎のブーメラン | — |
| 冥兽のツメ | まじゅうのツメ | げんませき | — |
| 龙王のツメ | ドラゴンクロー | げんませき | — |
| くじゃくのおうぎ | 鉄のおうぎ | 风のぼうし | — |
| 太阳のおうぎ | 月のおうぎ | ほのおの盾 | マグマの杖 |
| 月のおうぎ | 星のおうぎ | まんげつのリング | 金のロザリオ |
| 星のおうぎ | レインボーファン | はりきりチーズ | 银のかみかざり |

## 防具类

| 炼金结果 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| うろこのよろい | 皮のよろい | 龙のうろこ | — |
| 皮のこしまき | ステテコパンツ | まじゅうの皮 | — |
| 皮のこしまき | 皮のムチ | バンダナ | — |
| 皮のドレス | おどりこの服 | まじゅうの皮 | — |
| 皮のよろい | たびびとの服 | まじゅうの皮 | — |
| ギガントアーマー | バンデットメイル | ごうけつのうでわ | ごうけつのうでわ |
| 骑士团の服 | たびびとの服 | 骑士团の盾 | — |
| 银のむねあて | 鉄のむねあて | シルバートレイ | シルバートレイ |
| くさりかたびら | たびびとの服 | チェーンクロス | — |
| 红莲のローブ | けんじゃのローブ | まほうのせいすい | ヌーク草 |
| 毛皮のポンチョ | まじゅうの皮 | まじゅうの皮 | — |
| けんじゃのローブ | まほうの法衣 | インテリハット | — |
| したっぱベスト | バンデットメイル | 布の服 | サンゴのかみかざり |
| シャイニーチュチュ | スパンコールドレス | おどりこの服 | 命のブレスレット |
| 白波の装 | みずのはごろも | 红莲のローブ | 月のおうぎ |
| しんぴのビスチェ | あぶないビスチェ | ひかりのドレス | — |
| しんぴのよろい・改 | しんぴのよろい | まもりのルビー | 命の指轮 |
| ステテコパンツ | とうぞくのこしみの | バンダナ | — |
| せいどうのよろい | くさりかたびら | せいどうの盾 | — |
| ゾンビメイル | シルバーメイル | ゾンビキラー | — |
| ゾンビメイル | プラチナメイル | あくまのしっぽ | — |
| たびびとの服 | 布の服 | 布の服 | — |
| ダンシングメイル | シルバーメイル | おどりこの服 | — |
| 鉄のむねあて | 鉄の盾 | 鉄の盾 | — |
| 天使のローブ | みずのはごろも | マジカルスカート | — |

| 炼金结果 | 素材1 | 素材2 | 素材3 |
|---|---|---|---|
| ドラゴンメイル | シルバーメイル | 龙のうろこ | 龙のうろこ |
| バニースーツ | シルクのビスチェ | うさぎのしっぽ | — |
| バンデットメイル | あつでのよろい | さんぞくのオノ | とうぞくのこしみの |
| ひかりのドレス | スパンコールドレス | まもりのルビー | 金のブレスレット |
| プラチナメイル | ゾンビメイル | 圣者の灰 | — |
| プリンセスローブ | 天使のローブ | 金のロザリオ | ひかりのドレス |
| マジカルスカート | とうぞくのこしみの | マジカルハット | マジカルメイス |
| まじょっこスカート | マジカルスカート | こあくまのナイフ | おかしな药 |
| まほうのよろい | はがねのよろい | いのりの指轮 | まもりのルビー |
| ミラーアーマー | シルバーメイル | ミラーシールド | ミラーシールド |
| メタルキングよろい | はぐれメタルよろい | スライムのかんむり | オリハルコン |
| やいばのよろい | まほうのよろい | やいばのブーメラン | — |
| やすらぎのローブ | みかわしの服 | ステテコパンツ | — |
| やみのころも | みかわしの服 | あくまのしっぽ | こうもりの羽 |
| うろこの盾 | 皮の盾 | 龙のうろこ | — |
| 真・大おやぶんの盾 | 女神の盾 | 大おやぶんの盾 | いやしのチーズ |
| 皮の盾 | おなべのふた | まじゅうの皮 | — |
| 骑士团の盾 | 鉄の盾 | 骑士团の服 | — |
| こおりの盾 | まほうの盾 | こおりのやいば | — |
| 死神の盾 | 女神の盾 | あくまのしっぽ | — |
| 圣女の盾 | ミラーシールド | ホワイトシールド | せいすい |
| せいどうの盾 | 皮の盾 | ブロンズナイフ | — |
| ちからの盾 | まほうの盾 | ちからの指轮 | ベホマラチーズ |
| ドラゴンシールド | はがねの盾 | 龙のうろこ | 龙のうろこ |
| はめつの盾 | メタルキングの盾 | あくまのしっぽ | — |
| ほのおの盾 | まほうの盾 | 炎のブーメラン | — |
| ホワイトシールド | 鉄の盾 | シルバートレイ | — |
| ホワイトシールド | ライトシールド | おいしいミルク | おいしいミルク |
| まほうの盾 | はがねの盾 | いのりの指轮 | まもりのルビー |
| みかがみの盾 | ミラーシールド | アモールの水 | まほうのせいすい |
| 女神の盾 | 死神の盾 | 圣者の灰 | — |
| メタルキングの盾 | はめつの盾 | 圣者の灰 | オリハルコン |
| 石のぼうし | 石のオノ | とんがりぼうし | — |
| インテリハット | マジカルハット | インテリめがね | — |
| うさみみバンド | ヘアバンド | うさぎのしっぽ | — |
| 黄金のティアラ | 知力のかぶと | 银のかみかざり | 金块 |
| 风のぼうし | はねぼうし | しっぷうのバンダナ | — |
| 银のかみかざり | サンゴのかみかざり | シルバートレイ | — |
| くノ一のハチガネ | アイアンヘッドギア | しっぷうのバンダナ | — |
| 毛皮のフード | はねぼうし | 毛皮のぼんちょ | — |
| サタンヘルム | ミスリルヘルム | あくまのしっぽ | — |
| しあわせのぼうし | はねぼうし | しあわせのくつ | — |
| したっぱずきん | バンダナ | 怒りのタトゥー | サンゴのかみかざり |
| しっぷうのバンダナ | バンダナ | はやてのリング | — |
| ターバン | バンダナ | バンダナ | — |
| 太阳のかんむり | ドクロのかぶと | 圣者の灰 | — |
| 知力のかぶと | インテリハット | アイアンヘッドギア | — |
| ドクロのかぶと | 太阳のかんむり | あくまのしっぽ | — |
| とんがりぼうし | 皮のぼうし | 鉄のクギ | — |
| はねぼうし | 皮のぼうし | キメラのつばさ | — |
| ファントムマスク | アイアンヘッドギア | やみのころも | — |
| ブロンズキャップ | 石のぼうし | ブロンズナイフ | ブロンズナイフ |
| まじょっこハット | マジカルハット | 知力のかぶと | おかしな药 |
| ミスリルヘルム | サタンヘルム | 圣者の灰 | — |
| 猛牛ヘルム | ミスリルヘルム | うしのふん | おいしいミルク |
| 命のブレスレット | 命の指轮 | 金のブレスレット | — |
| 命の指轮 | いのりの指轮 | 命のきのみ | — |
| いのりの指轮 | 金の指轮 | ふしぎなきのみ | — |
| インテリめがね | 目覚ましリング | 理性のリング | かしこさのたね |
| ごうけつのうでわ | ちからの指轮 | パワーベルト | — |
| しあわせのくつ | あみタイツ | しあわせのぼうし | — |
| スーパーリング | まんげつのリング | 破幻のリング | 破毒のリング |
| ソーサリーリング | ドクロの指轮 | 圣者の灰 | 圣者の灰 |
| ちからの指轮 | いのりの指轮 | ちからのたね | — |
| ドクロの指轮 | ソーサリーリング | あくまのしっぽ | — |
| 破幻のリング | 金の指轮 | 砂尘のヤリ | — |
| 破毒のリング | 金の指轮 | どくばり | — |
| はやてのリング | いのりの指轮 | すばやさのたね | — |
| パワーベルト | 皮のこしまき | ちからの指轮 | — |
| ほしふるうでわ | はやてのリング | はやてのリング | オリハルコン |
| まもりのルビー | いのりの指轮 | まもりのたね | — |
| まよけの圣印 | 怒りのタトゥー | せいすい | 金のロザリオ |
| まんげつのリング | 金の指轮 | どくがのナイフ | — |
| 女神の指轮 | 命の指轮 | オリハルコン | 黄金のティアラ |
| 目覚ましリング | 金の指轮 | まどろみの剑 | — |
| 理性のリング | 金の指轮 | 堕天使のレイピア | — |

# 小徽章位置一览

下表是本作中全部 139 枚小徽章的位置，有带“・”的表示小徽章位于该场景 / 迷宫内，没有的则是地图上的宝箱，请结合前文攻略中的配图进行收集。注意 81 和 82 号在特定剧情发生后就无法再回收，121 号以后的小徽章需主线通关后才能得到，而编号 4 的小徽章较为特殊，必须走到特定地点才会出现调查提示，具体位置如左图所示。



| 编号 | 取得地点 |
|---|---|
| 1 | トラペッタ・教会的宝箱（需どうぞくのカギ） |
| 2 | トラペッタ东南树林的宝箱（需どうぞくのカギ） |
| 3 | トラペッタ东侧参天大树平台上的瓦罐（需神鸟） |
| 4 | トラペッタ东侧参天大树平台上、石碑附近水边的沙滩中（需神鸟、如图） |
| 5 | 船着き场・露天道具店的宝箱（需どうぞくのカギ） |
| 6 | ドニの町・酒馆2楼的木桶 |
| 7 | マイエラ修道院西北山脚的宝箱（需まほうのカギ） |
| 8 | マイエラ修道院・1楼厨房的木桶 |
| 9 | マイエラ修道院・中庭东侧的陶罐 |
| 10 | マイエラ修道院・院长室背面的木桶 |
| 11 | 旧修道院跡地・B3北半区东北的陶罐 |
| 12 | 旧修道院跡地・B3南半区东侧小房间的木桶 |
| 13 | 川沿いの教会西侧民家・屋内的木桶 |
| 14 | 川沿いの教会正北树下的宝箱（需まほうのカギ） |
| 15 | アスカンタ城・水井边民家内的衣柜 |
| 16 | アスカンタ城・王城1楼西侧走廊的衣柜 |
| 17 | アスカンタ城・王城3楼大臣房间的衣柜 |
| 18 | 愿いの丘东南湖中孤岛上的宝箱（需神鸟） |
| 19 | バトルロ―ド格斗场（モリ―の所）建筑背面的宝箱（需まほうのカギ） |
| 20 | パルミド・屋顶西北角的陶罐 |
| 21 | パルミド・井下秘密俱乐部的陶罐 |
| 22 | パルミド・道具店内墙上的布袋 |
| 23 | パルミド・东侧民家（反锁门隔壁那间）内的木桶 |
| 24 | パルミド・东南酒吧内黑市商人房间的衣柜 |
| 25 | パルミド・西侧民家内宝物库的宝箱（需さいごのカギ） |
| 26 | 女盗贼のアジト・马厩仓库里的木桶 |
| 27 | 女盗贼のアジト・ゲルダ房间的陶罐 |
| 28 | 女盗贼のアジト・地下宝物库的宝箱（需さいごのカギ） |
| 29 | 剑士像の洞くつ・B2西侧房间的陶罐 |
| 30 | 剑士像の洞くつ・B2西侧房间的宝箱 |
| 31 | 剑士像の洞くつ・B4南侧岔路的陶罐 |
| 32 | 荒野の山小屋・房间里的陶罐 |
| 33 | トロデ―ン城・1F东南的木桶 |
| 34 | トロデ―ン城・1F西侧的木桶 |
| 35 | トロデ―ン城・2F西南房间的木桶 |
| 36 | トロデ―ン城・3F东北房间的衣柜 |
| 37 | トロデ―ン城・2F宝物库的宝箱（需さいごのカギ） |
| 38 | モグラのアジト洞口东侧宝箱 |
| 39 | モグラのアジト・B2中央东侧的陶罐 |
| 40 | メダル王女の城正北的红色宝箱 |
| 41 | メダル王女の城・楼梯边的陶罐 |
| 42 | メダル王女の城・1楼宝物库的宝箱（需さいごのカギ） |
| 43 | サヴェッラ大圣堂・防具店的宝箱（需まほうのカギ） |
| 44 | 海边の教会・屋内的衣柜 |
| 45 | ベルガラック・西侧水边建筑屋外的木桶 |
| 46 | ベルガラック・西侧水边建筑屋内的木桶 |
| 47 | ベルガラック・东侧民家内的衣柜 |
| 48 | ベルガラック・旅馆1楼墙角的衣柜 |
| 49 | ベルガラック・地下酒馆1楼吧台边的木桶 |
| 50 | ベルガラック・ギャリング府邸二楼的衣柜（ゼシカ归队后才能前来） |
| 51 | ラパンハウス东南海边悬崖处的宝箱 |
| 52 | サザンビ―ク城西墙角下的宝箱 |
| 53 | サザンビ―ク城・入口西侧灌木丛后的木桶 |
| 54 | サザンビ―ク城・旅馆1楼的衣柜 |
| 55 | サザンビ―ク城・王城1楼东北房间的衣柜 |
| 56 | サザンビ―ク城・王城3楼东侧房间的衣柜 |
| 57 | サザンビ―ク城・王城3楼西侧房间的衣柜 |
| 58 | サザンビ―ク城・王城4楼宝物库的宝箱 |
| 59 | サザンビ―ク城・王城B1宝物库的宝箱（需さいごのカギ） |
| 60 | サザンビ―ク城・西北建筑1楼的木桶（圣地崩坏后追加） |
| 61 | 王家の山入口边小屋・屋内的木桶 |
| 62 | 王家の山・中央道路尽头树上的布袋 |
| 63 | ふしぎな泉东南小屋・1楼书房里的陶罐 |
| 64 | ふしぎな泉东侧山上高台的宝箱（需神鸟） |
| 65 | 暗の遗迹所在岛屿中央的宝箱 |
| 66 | 暗の遗迹所在岛屿西侧高台的宝箱（需神鸟） |
| 67 | 暗の遗迹・入口东侧建筑中的木桶 |
| 68 | 暗の遗迹・B1东北平台的宝箱 |
| 69 | リブルア―チ・ハワ―ド家1楼的衣柜 |
| 70 | リブルア―チ・ハワ―ド家密室1楼的宝箱（拿到宝石后才能进入） |
| 71 | リブルア―チ・道具店的宝箱（需さいごのカギ） |
| 72 | リブルア―チ・旅店洗手台边的木桶 |
| 73 | リブルア―チ・防具店的木桶 |
| 74 | リブルア―チ・武器防具店上层民家的陶罐 |
| 75 | リブルア―チ・东侧有两位年轻雕刻家的民家内的陶罐 |
| 76 | リブルア―チ・西侧摆放了很多失败作品的民家，楼上石像边的陶罐 |
| 77 | 龙骨の迷宫・B1第一个区域东北的宝箱 |
| 78 | 龙骨の迷宫南侧高台的宝箱（需神鸟） |
| 79 | 龙骨の迷宫南侧高台的宝箱（需神鸟） |
| 80 | メディばあさんの家・地下室炉火房间的衣柜（房屋烧毁后就无法回收） |
| 81 | メディばあさんの家・仓库的木桶（房屋烧毁后就无法回收） |
| 82 | オ―クニス・道具店的瓦罐 |
| 83 | オ―クニス・镇长家1楼的瓦罐 |
| 84 | オ―クニス・镇长家地下室，学者所在房间的衣柜 |
| 85 | オ―クニス・武器防具店下层的木桶 |
| 86 | 药草园の洞窟洞口东侧平台上的宝箱 |
| 87 | 药草园の洞窟・B1东侧的陶罐 |
| 88 | 药草园の洞窟・B2西侧的陶罐 |
| 89 | 药草园の洞窟・B3东南角的陶罐 |
| 90 | ぱふぱふ屋・换衣间的衣柜（需さいごのカギ） |
| 91 | 海贼の洞くつ・入口西侧小房间里的陶罐 |
| 92 | 海贼の洞くつ・B1西北牢房的陶罐 |
| 93 | 海贼の洞くつ・B1东南房间的木桶 |
| 94 | 海贼の洞くつ・B3西北的宝箱 |
| 95 | レティシア西北、船只进入岛屿时岸边的宝箱 |
| 96 | レティシア东南山坡上的宝箱 |
| 97 | レティシア・东侧帐篷里的瓦罐 |
| 98 | レティシア・东侧房屋里的布袋 |
| 99 | レティシア・北侧村长屋外的瓦罐 |
| 100 | 暗のレティシア毒沼北侧断木后的宝箱 |
| 101 | 暗のレティシア西南湖边的宝箱 |
| 102 | 暗のレティシア东北岸边的宝箱 |
| 103 | 暗のレティシア・西侧房屋里的瓦罐 |
| 104 | 暗のレティシア・东侧房屋里的布袋 |
| 105 | 暗のレティシア・东北瀑布边的瓦罐 |
| 106 | 暗のレティシア・北侧村长屋内的衣柜 |
| 107 | 神鸟の巢・1F中央平台的宝箱 |
| 108 | 神鸟の巢・3F南侧的宝箱 |
| 109 | 三角谷东北森林的宝箱 |
| 110 | 三角谷・酒馆内的木桶 |
| 111 | 三角谷・宝物库内的陶罐 |
| 112 | 三角谷・妖精ラジュ所在山洞的陶罐 |
| 113 | 法皇の馆・1楼东侧房间的陶罐 |
| 114 | 法皇の馆・2楼法皇房间的衣柜 |
| 115 | トロルの迷宫・东北岔路的宝箱 |
| 116 | トロルの迷宫・中央岔路的宝箱 |
| 117 | 奈落の祭坛・1F东北的宝箱 |
| 118 | 奈落の祭坛・B1东南房间的陶罐 |
| 119 | 奈落の祭坛・B2西北的宝箱 |
| 120 | 奈落の祭坛・B2东南的瓦罐 |
| 121 | 龙神の道・第1个区域水中的宝箱 |
| 122 | 龙神の道・第3个区域毒沼边的宝箱 |
| 123 | 龙神の道・第4个区域出口前岔路的宝箱 |
| 124 | 龙神族の里・入口西侧民家外的瓦罐 |
| 125 | 龙神族の里・入口西侧民家内的瓦罐 |
| 126 | 龙神族の里・教会内墙上的布袋 |
| 127 | 龙神族の里・道具店墙上的布袋 |
| 128 | 龙神族の里・东北グル―ノ家2楼的衣柜 |
| 129 | 龙神族の里・东北グル―ノ家1楼的瓦罐 |
| 130 | 天の祭坛・第1个区域中央的宝箱 |
| 131 | 天の祭坛・第2个区域的宝箱 |
| 132 | 天の祭坛・第2个区域的宝箱 |
| 133 | 追忆の回廊・击败追忆の亡灵后的宝箱 |
| 134 | 追忆の回廊・击败追忆のアルゴン后的宝箱 |
| 135 | 追忆の回廊・击败追忆のクロウ后的宝箱 |
| 136 | 追忆の回廊・击败追忆のゲモン后的宝箱 |
| 137 | 追忆の回廊・击败追忆のレオパルド后的宝箱 |
| 138 | 追忆の回廊・击败追忆のドルマゲス后的宝箱 |
| 139 | 追忆の回廊・击败追忆のドルマゲス（变身）后的宝箱 |

# 照相任务一览

作为 3DS 版新增的系统，大部分照相任务都是随着流程的推进自动解锁的，建议玩家在攻略主线的同时顺便完成，以免少数 NPC 在剧情发生后改变位置，反倒更不好找。对于需要拍摄魔物甚至特定动作的任务，推荐使用“魔物の香水”免得惊动它们。

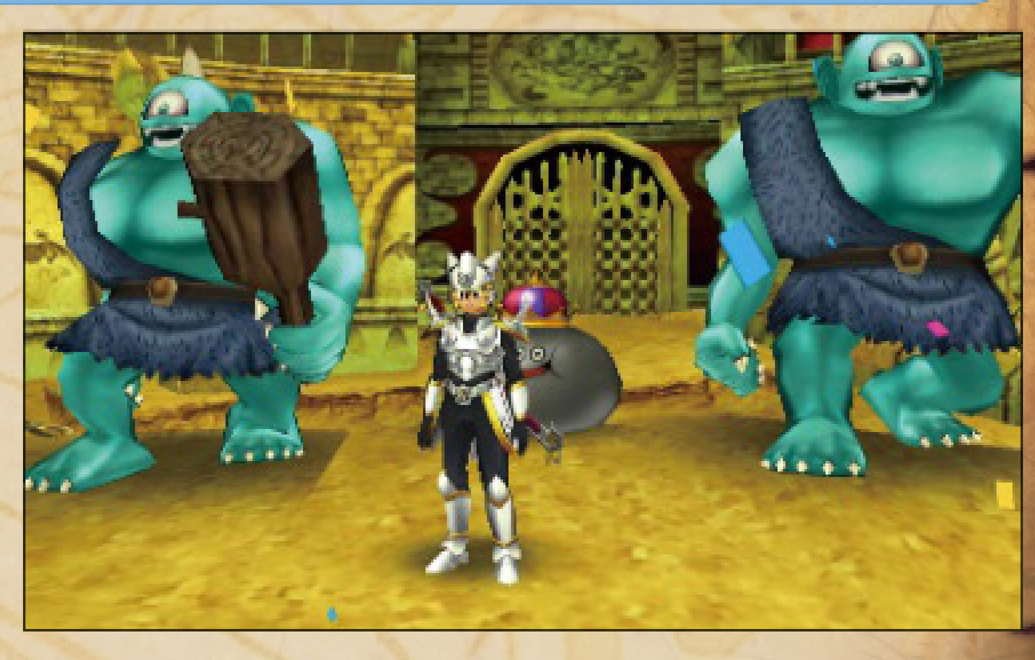
131 号任务比较特殊，需要在隐藏商店处购买“スキルのたね”，直至其价格涨至 10 万 / 颗的时候购入，次日再前来才会触发。138 ～ 142 号任务需要通关后到达神龙族之里后才会开启，隐藏的 143 号更是要完成这 5 个任务后才会触发。拍照目标的小妖精桑迪（サンディ）可能出现位置有以下 5 处：①トラペッタ东南的红色树下；②アスカンタ城南湖畔、即愿いの丘对岸；③龙骨の迷宫东侧沙漠；④メディばあさんの家西南；⑤レティシア东南。想让小妖精出现需要反复进出城镇，她所穿衣服的颜色是随机的，而且现实中每 24 小时只会出现一次，队伍排头的角色穿着非默认服装也可以提升其出现率。见面时记得先拍照，再与她对话还能得到道具奖励，分别有：元气玉、金块、いのちのきのみ ×5、オリハルコン、ちからのたね ×5。



| 编号 | 任务名称 | 完成方法 | 印花 |
|---|---|---|---|
| 1 | 魔物の写真をとってみよう | 任意野生的魔物皆可 | 1 |
| 2 | 颜を洗うネコ | 在ポルトリンク附近出没的ブリズニャン，等它做出用爪子挠脸的动作时拍照 | 2 |
| 3 | 上手にかけました | 在川沿いの教会河岸边出没的ブチアーノン，等它做出在地上画画的动作时拍照 | 2 |
| 4 | いつも一绪の两人组 | 在女盗贼のアジト附近森林出没的パプリカン | 1 |
| 5 | 恶梦の唇 | 在川沿いの教会河岸边、アスカンタ附近（夜晚）等地出没的ブチュチュンパ | 1 |
| 6 | スライムのきし | 在アスカンタ城附近出没的スライムナイト | 1 |
| 7 | 踊りに诱われて | 在サザンビーク附近（夜晚）出没的タップデビル，等它做出跳舞的动作时拍照（注意，并非普通的单脚跳） | 2 |
| 8 | 金ピカのゴーレム | 在圣地ゴルド附近出没的ゴールドマン | 1 |
| 9 | 古代の杀人兵器 | 在オークニス附近出没的キラーマシン | 1 |
| 10 | 紫の颜の恐怖 | 在神鸟の巢出没的ゲロンガー | 1 |
| 11 | 暗の太阳 | 圣地崩坏后，在リーザス村附近出没的スピンサタン | 1 |
| 12 | 青い巨龙 | 圣地崩坏后，在ベルガラック附近（白天）出没的リザードファッツ | 1 |
| 13 | 雪のようなお友达 | 在オークニス购入道具“しろがねのすず”，在地图上叫来白色杀人豹后拍照 | 3 |
| 14 | 暗のようなお友达 | 在三角谷购入道具“くろがねのすず”、在地图上叫来黑色杀人豹后拍照 | 3 |
| 15 | メタルなあいつ | 在旧修道院迹地、川沿いの教会河岸边等地出没的メタルスライム | 1 |
| 16 | ダッシュなメタル | 在トロデーン城出没的はぐれメタル | 2 |
| 17 | メタルの王様 | 在龙骨の迷宫出没的メタルキング | 3 |
| 18 | 空を支配する影 | 收集7颗宝玉的阶段，飞在空中拍摄暗黑神ラプソーン | 3 |
| 19 | 最强の魔物 | 在追忆の回廊最深处的エスターク | 3 |
| 20 | 巨大なプリン? | 击倒30只スライム后（トラペッタ附近白天出没），在トラペッタ南侧道路边才会出现的スライムプディング | 3 |
| 21 | カラフルミイラ | 击倒30只ミイラ男后（アスカンタ城附近夜晚出没），在川沿いの教会西北树林才会出现的リボン男 | 3 |
| 22 | モリーカラーのちっちゃなアイツ | 击倒30只ミニデーモン后（パルミド附近出没），在アスカンタ城东南沿海才会出现的モリーサタン | 3 |
| 23 | 幸运を呼ぶ金のネコ | 击倒30只ベロニャーゴ后（トロデーン城附近出没），在トロデーン城西南的树林附近才会出现的ゴールドニャン | 3 |
| 24 | 薄いピンクのじんめんじゅ | 击倒30只じんめんじゅ后（ベルガラック附近出没），ラパンハウス东南过桥后的高台上才会出现的さくらんじゅ | 3 |
| 25 | 圣なる夜の赠り物 | 击倒30只ナイトウォーカー后（アスカンタ城夜晚出没），在オークニス西侧才会出现的サンタクルス | 3 |
| 26 | 混沌より来たる者 | 击倒30只パンドラボックス后（龙神の道出没），在地图西南被放大镜图标挡住的小岛上才会出现的混沌の箱 | 3 |
| 27 | リーザス像 | リーザス像の塔7F的石像 | 2 |
| 28 | ポルトリンクの灯台 | ポルトリンク的灯塔 | 1 |
| 29 | 船着き场の露店 | 船着き场的任意露天商店 | 1 |
| 30 | マイエラ修道院の奥の院 | マイエラ修道院院长所在的建筑（需拍到彩色玻璃） | 2 |
| 31 | 拷问部屋 | マイエラ修道院地下拷问室的铁娘子或木马刑具 | 1 |
| 32 | ならず者のあつまる酒场 | ドニの町的酒馆 | 1 |
| 33 | 骑士のステンドグラス | マイエラ修道院入口上方的骑士图案彩色玻璃 | 1 |
| 34 | 小高い丘に | 愿いの丘最高处的风景 | 2 |
| 35 | 系车 | 川沿いの教会西侧民家内的纺车 | 1 |
| 36 | アスカンタの圆筒城 | アスカンタ城的圆柱形王城 | 2 |
| 37 | アスカンタの风景 | アスカンタ城王城顶部的风景 | 1 |
| 38 | 二つの剑士像 | 剑士像の洞くつB1宝箱前的两座石像（需同时拍到） | 2 |
| 39 | ゴロツキの集う町 | パルミド西南瞭望台上的风景 | 1 |
| 40 | アツい男の集会所 | パルミド井底的秘密会所 | 3 |
| 41 | コロシアム | バトルロード格斗场（モリーの所）地下的斗技场 | 2 |
| 42 | チャンピオンの像 | 通过斗技场S级比赛后，屋顶才会立起的主角石像 | 3 |
| 43 | イバラと眠る城 | トロデーン城外部景观 | 2 |
| 44 | 最高级のピアノ | トロデーン城3F西侧公主房间的钢琴 | 2 |
| 45 | キラーパンサーの石像1 | ラパンハウス东侧的四座杀人豹石像之一 | 1 |
| 46 | キラーパンサーの石像2 | ラパンハウス东侧的四座杀人豹石像之一 | 1 |
| 47 | キラーパンサーの石像3 | ラパンハウス东侧的四座杀人豹石像之一 | 1 |
| 48 | キラーパンサーの石像4 | ラパンハウス东侧的四座杀人豹石像之一 | 1 |
| 49 | まぼろしの树 | ラパンハウス东侧盆地在黎明时分才会出现的不可思议之树 | 3 |
| 50 | 北の岬の教会 | 海边の教会外部景观 | 1 |
| 51 | カジノといえば! | ベルガラック入口处的CASINO招牌（需等到赌场重开） | 2 |
| 52 | 三人のバニーちゃん | ベルガラック地下酒馆，夜晚前来时舞台上正在表演的3位兔女郎 | 1 |
| 53 | いにしえの贤者 | ベルガラック旅馆后的贤者石像 | 1 |
| 54 | 大きなキラーパンサー? | ラパンハウス的杀人豹外观建筑 | 2 |
| 55 | 美しい少年の肖像画 | サザンビーク城楼梯左侧的美少年画像 | 3 |
| 56 | サザンビーク城 | サザンビーク城的宏伟王城 | 2 |
| 57 | お・と・なのお店 | ぱふぱふ按摩店里的兔女郎 | 3 |
| 58 | 怪奇谜の光の恐怖 | サザンビーク城东侧大臣家2楼，通往トロルの迷宫的发光镜子（夜晚） | 2 |
| 59 | 三本角の龙骨 | 龙骨の迷宫第3个区域东南角，有三根角的龙骨 | 2 |
| 60 | 谜の水晶玉 | 龙骨の迷宫试炼之间的水晶球 | 2 |
| 61 | リブルアーチの颜 | リブルアーチ哈瓦德宅邸庭院里的喷水石像 | 1 |
| 62 | 金のパイプオルガン | リブルアーチ教会2楼的金色钢琴 | 1 |
| 63 | 世界一の大釜 | リブルアーチ哈瓦德宅邸2楼的大锅 | 1 |
| 64 | シーソーの床 | ライドンの塔中类似跷跷板的桥 | 2 |
| 65 | 冰のアーチ | オークニス入口处的冰雕拱门 | 1 |
| 66 | ドーナツの町の中心に | オークニス中央的镇长家 | 1 |
| 67 | 冰の桥 | 药草园の洞くつ内的冰桥 | 2 |
| 68 | サヴェッラ大圣堂の写真 | サヴェッラ大圣堂教会内部景观 | 1 |
| 69 | 巨木の止まり木 | レティシア西侧山坡上神鸟落脚的石门 | 2 |
| 70 | 隔绝された村 | レティシア村北的村长家 | 3 |
| 71 | 石造りの升降机 | 连接サヴェッラ大圣堂和法皇の馆的石制升降机 | 1 |
| 72 | 法皇样の在す场所 | 法皇の馆外部景观 | 3 |
| 73 | 圣地ゴルド | 圣地ゴルド内北侧女神像边的巨大建筑 | 1 |
| 74 | メダルのつどう城 | メダル王女の城外部景观 | 2 |
| 75 | メダル型の喷水 | メダル王女の城内的小喷泉 | 1 |
| 76 | 邪教の神殿 | 暗の遗迹外部景观 | 1 |
| 77 | 邪教の像 | 暗の遗迹1F的石像 | 2 |
| 78 | 邪教のレリーフ | 暗の遗迹B2的魔物浮雕 | 2 |
| 79 | 回转する鬼の像 | 暗の遗迹B3的两座旋转石像（需同时拍到） | 2 |
| 80 | 大海贼のアジト | 海贼の洞くつB1东北的船长室 | 2 |
| 81 | 暗の世界 | 在暗のレティシア村里随意拍照 | 3 |
| 82 | 溪谷のレリーフ | 三角谷入口吊桥上方的蝙蝠壁画 | 1 |
| 83 | おもしろい教会 | 三角谷的教会 | 2 |
| 84 | 巨木の石碑 | トラペッタ东侧参天大树平台上的石碑 | 2 |
| 85 | 谜の石碑 | ラパンハウス东南山顶的龙型石碑 | 2 |
| 86 | 魔物の调理场 | トロルの迷宫西北的大锅 | 3 |

| 编号 | 任务名称 | 完成方法 | 印花 |
| --- | --- | --- | --- |
| 87 | 龙の像 | 龙神族の里会议室的龙型石像 | 3 |
| 88 | 龙の门 | 天の祭坛龙神王之战前的龙门 | 3 |
| 89 | トラペッタの金のスライム | トラペッタ旅馆前台后的金色史莱姆装饰 | 1 |
| 90 | リーザス村の金のスライム | リーザス村洁西卡房间上层的金色史莱姆装饰 | 2 |
| 91 | ポルトリンクの金のスライム | ポルトリンク旅馆床边的金色史莱姆装饰 | 1 |
| 92 | 船着き场の金のスライム | 船着き场旅店上层楼梯边的金色史莱姆装饰 | 1 |
| 93 | マイエラ修道院の金のスライム | マイエラ修道院2楼东侧石像边的金色史莱姆装饰 | 1 |
| 94 | ドニの町の金のスライム | ドニの町酒馆吧台后的金色史莱姆装饰 | 1 |
| 95 | アスカンタ城の金のスライム① | アスカンタ城旅馆床边高处的金色史莱姆装饰 | 1 |
| 96 | アスカンタ城の金のスライム② | アスカンタ城王城3楼西侧房间书架上的金色史莱姆装饰 | 2 |
| 97 | パルミドの金のスライム | パルミド入口正面锻冶匠屋内墙角的金色史莱姆装饰 | 1 |
| 98 | 女盗贼のアジトの金のスライム | 女盗贼のアジト格露妲房间角落盆栽边的金色史莱姆装饰 | 2 |
| 99 | バトルロード格斗场の金のスライム | バトルロード格斗场（モリーの所）前台后的金色史莱姆装饰 | 2 |
| 100 | メダル王女の城の金のスライム | メダル王女の城荷伊敏史莱姆身后书架上的金色史莱姆装饰 | 1 |
| 101 | ベルガラックの金のスライム① | ベルガラック地下酒馆后台，化妆台下的金色史莱姆装饰 | 2 |
| 102 | ベルガラックの金のスライム② | ベルガラック入口左侧民家卧室书架上的金色史莱姆装饰 | 1 |
| 103 | ラパンハウスの金のスライム | ラパンハウス东侧杀人豹牢笼内的金色史莱姆装饰 | 1 |
| 104 | サザンビークの金のスライム① | サザンビーク西北建筑正中央上层的金色史莱姆装饰 | 1 |
| 105 | サザンビークの金のスライム② | サザンビーク教会门口台阶边的金色史莱姆装饰 | 1 |
| 106 | サザンビークの金のスライム③ | サザンビーク王城东侧5楼房间橱柜上的金色史莱姆装饰 | 2 |
| 107 | リブルアーチの金のスライム① | リブルアーチ西侧摆放了很多失败作品的民家，楼下木箱上的金色史莱姆装饰 | 1 |
| 108 | リブルアーチの金のスライム② | リブルアーチ东侧有醒目蓝色地毯的房间，楼梯下的金色史莱姆装饰 | 2 |
| 109 | オークニスの金のスライム① | オークニス道具店下层床边的金色史莱姆装饰 | 2 |
| 110 | オークニスの金のスライム② | オークニス镇长家入口对面木箱上的金色史莱姆装饰 | 1 |
| 111 | サヴェッラ大圣堂の金のスライム | サヴェッラ大圣堂教堂西侧花圃里的金色史莱姆装饰 | 1 |
| 112 | 法皇の馆の金のスライム | 法皇の馆和升降机之间的植物拱门上方的金色史莱姆装饰 | 1 |
| 113 | レティシアの金のスライム | レティシア村东侧帐篷里的金色史莱姆装饰 | 2 |
| 114 | 暗のレティシアの金のスライム | 暗のレティシア道具店外树下的金色史莱姆装饰 | 3 |
| 115 | 三角谷の金のスライム | 三角谷教会附近小男孩面前平台下的金色史莱姆装饰 | 2 |
| 116 | 龙神族の里の金のスライム① | 龙神族の里入口左侧龙型石像爪子上的金色史莱姆装饰 | 3 |
| 117 | 龙神族の里の金のスライム② | 龙神族の里古鲁诺家1楼厨房墙上的金色史莱姆装饰 | 2 |
| 118 | スゴうで占い师 | トラペッタ的占卜师鲁伊涅罗 | 1 |
| 119 | リーザス地方の领主样 | リーザス村洁西卡家2楼的母亲阿罗萨 | 2 |
| 120 | アスカンタの优しき王 | アスカンタ城王城4楼的国王帕凡 | 3 |
| 121 | 献身的な小间使い | アスカンタ城的女仆琪拉 | 1 |
| 122 | 名誉ある犬 | アスカンタ城四处游走的小狗 | 1 |
| 123 | 里社会の情报屋 | パルミド的情报员 | 1 |
| 124 | ザンネン占い师 | パルミド旅店2楼出门，沿着屋顶到达的小屋内的女占卜师 | 1 |
| 125 | 凄腕の女盗贼 | 女盗贼のアジト的格露妲 | 3 |
| 126 | バトルロードのオーナー | バトルロード格斗场（モリーの所）斗技场边的莫利 | 3 |
| 127 | ベルガラックの名物兄弟 | ベルガラック伽林格府邸的兄妹二人 | 2 |
| 128 | キラーパンサー友の会会长 | ラパンハウス屋内的拉潘 | 2 |
| 129 | サザンビーク王 | サザンビーク城的国王库拉比乌斯 | 3 |
| 130 | 世纪のダメ王子 | サザンビーク城的查戈斯王子 | 3 |
| 131 | 成金のひみつ屋 | リブルアーチ道具店西侧小巷的民家内，出售“スキルのたね”的丧尸 | 2 |
| 132 | 世纪の大咒术师 | リブルアーチ的哈瓦德 | 2 |
| 133 | 天才雕刻家 | ライドンの塔塔顶的莱顿 | 2 |
| 134 | 森の妖精 | 三角谷东侧瀑布山洞内的妖精拉玖 | 3 |
| 135 | 神鸟の巫女 | 收集7颗宝玉的阶段，レティシア西侧山坡上神鸟落脚的石门前出现的两名巫女 | 3 |
| 136 | 教会の神父 | 三角谷教会的小恶魔神父 | 2 |
| 137 | 传说の民の王 | 天の祭坛人形姿态的龙神王 | 3 |
| 138 | 赤く光る何か | 身着红色衣服的小妖精桑迪 | 3 |
| 139 | 橙に光る何か | 身着橙色衣服的小妖精桑迪 | 3 |
| 140 | 绿に光る何か | 身着绿色衣服的小妖精桑迪 | 3 |
| 141 | 青く光る何か | 身着蓝色衣服的小妖精桑迪 | 3 |
| 142 | 紫に光る何か | 身着紫色衣服的小妖精桑迪 | 3 |
| 143 | キラキラと光る妖精 | 身着发光衣服的小妖精桑迪 | — |

# 魔物出没一览



下面给出所有魔物同伴的出没地点，请结合“魔物出没地图”查阅，部分怪物的出没与昼夜时间以及玩家通过的斗技场大赛等级有关。初次击败这类头上有双剑标志的敌人时，它们会掉落金、银、铜任意一种魔物币，可用来卖钱。击败后没有加入队伍的魔物，或是从队伍中开除的魔物，次日都会重新在地图上出现。把3只特定的魔物分在一组，开战后还会自动合体，具体请参看表格。

| 名字 | 系统 | 种族 | 出没场所 |
| --- | --- | --- | --- |
| スラリン | スライム | スライム | トロデーン城南侧 |
| プルッピ | スライム | スライム | ライドンの塔西北的山丘 |
| アキーラ | スライム | スライム | レティシア西南或东北（需通过D级大赛） |
| ピエール | スライム | スライムナイト | 泷の洞くつ附近的树林 |
| ホイミン | スライム | ホイミスライム | リーザス像の塔西南海边的沙滩 |
| ゆうぼん | スライム | キングスライム | サザンビーク西南的湖边 |
| ベホップ | スライム | ベホマスライム | リブルアーチ北侧的树林（需通过F级大赛） |
| メタぞう | スライム | メタルスライム | トラペッタ到リーザス村之间的关所附近（需通过F级大赛） |
| はぐりん | スライム | はぐれメタル | マイエラ修道院西方的孤岛（需通过B级大赛） |
| マッハ | スライム | はぐれメタル | 世界地图西南被放大镜图标遮挡的孤岛（需通过B级大赛） |
| スマイル | スライム | メタルキング | トロデーン城南的湖边（需通过龙の试炼） |
| ウルスラ | スライム | ウルトラスライム | 合体：①アキーラ+②スラリン+③プルッピ |
| ドランゴ | ドラゴン | バトルレックス | トラペッタ西北悬崖 |
| でんすけ | ドラゴン | デンデン龙 | トロデーン城西南洞穴的南侧出口、再往西南直至海岸尽头 |
| ファッツ | ドラゴン | リザードファッツ | 三角谷西侧的树林（通关后） |
| ドラきち | 鸟 | ドラキー | 泷の洞くつ南（夜晚） |
| ラッキー | 鸟 | ドラキー | ふしぎな泉北侧树林 |
| すぎやん | 鸟 | ドラキー | 神鸟の巢东侧高台（夜晚、需神鸟、通过B级大赛） |
| メッキー | 鸟 | キメラ | サザンビーク城北的瀑布附近 |
| ウコッケ | 鸟 | チキンドラゴ | ベルガラック东北的桥梁附近（白天） |
| ホークル | 鸟 | エビルホーク | ふしぎな泉东侧高台（通关后、需神鸟） |
| バルチャ | 鸟 | ヘルコンドル | リーザス像の塔西南（需通过C级大赛） |
| ホーくん | 鸟 | ホークマン | 川沿いの教会东北树林（需通过A级大赛） |
| グレドラ | 鸟 | グレートドラキー | 合体：①すぎやん+②ドラきち+③ラッキー |
| ジョー | 物质 | さまようよろい | マイエラ修道院通往旧修道院迹地的路上 |
| ゴレムス | 物质 | ゴーレム | 船着き场东南山坡上的废墟 |
| バックル | 物质 | ひとくいばこ | トロデーン城西南 |
| ハルカン | 物质 | おどる宝石 | マイエラ修道院西侧的孤岛 |
| マオール | 物质 | わらいぶくろ | 沙漠の教会西海岸 |
| ユーガ | 物质 | ストーンマン | 暗の遗迹所在的岛屿西侧高台（需神鸟、通过B级大赛） |
| ゴルドン | 物质 | ゴールドマン | 圣地ゴルド所在的岛屿（白天） |
| アポロン | 物质 | うごくせきぞう | 圣地ゴルド所在的岛屿（需通过D级大赛） |
| どろにん | 物质 | どろにんぎょう | 剑士像の洞くつ东北 |
| マジーン | 物质 | 怒りの魔人 | 合体：①ゴルドン+②ゴレムス+③ユーガ |
| クラーク | ゾンビ | ぼうれい剑士 | 通往愿いの丘的河岸边道路（夜晚、需通过F级大赛） |
| スミス | ゾンビ | くさった死体 | 剑士像の洞くつ西侧的毒沼中 |
| すけさん | ゾンビ | がいこつ | 暗の遗迹所在的岛屿中央 |
| ハルク | ゾンビ | ヘルクラッシャー | 暗の遗迹所在的岛屿西侧（需通过B级大赛） |
| エースケ | ゾンビ | しにがみきぞく | 暗の遗迹所在的岛屿东侧（需通过D级大赛） |
| デューラ | ゾンビ | デュラハーン | ライドンの塔西北洞口附近（通关后） |
| トキ | ゾンビ | ワイトキング | 王家の山西侧树林（通关后） |
| ドファン | ゾンビ | ソードファントム | ベルガラック东侧对岸桥梁附近（需通过A级大赛） |
| プリスト | ゾンビ | デスプリースト | ドニの町东南（通关后） |
| フレイン | エレメント | フレイム | 龙骨の迷宫入口附近 |
| いっつん | エレメント | フレイム | 沙漠の教会东南（需通过D级大赛） |
| ブリザド | エレメント | ブリザード | オークニス东北 |
| まっつん | エレメント | ブリザード | 药草园の洞くつ附近（需通过D级大赛） |
| シャイン | エレメント | シャイニング | 荒野の山小屋西南（需通过A级大赛） |
| サコサン | エレメント | スピンサタン | 女盗贼のアジト南侧（通关后） |
| バータ | エレメント | ヘルプラネット | サザンビーク东南（通关后） |

| 名字 | 系统 | 种族 | 出没场所 |
|---|---|---|---|
| ビルス | エレメント | エビルスピリッツ | 川沿いの教会西南山坡上（需通过C级大赛） |
| ブチノン | 水 | ブチアーノン | 女盗贼のアジト东南海边的沙滩 |
| エビーラ | 水 | エビラ | アスカンタ城南側海岸 |
| マリン | 水 | マリンフェアリー | レティシア西側的孤岛 |
| ミネラル | 水 | わかめ王子 | サザンビーク东南沙洲（需乘船） |
| リー | 水 | オクトセントリー | サザンビーク东南沙洲（需乘船） |
| うっしー | 兽 | あばれうしどり | リザース村东侧 |
| レスラー | 兽 | かくとうパンサー | 世界地图西南被放大镜图标遮挡的孤岛（需通过D级大赛） |
| ラモッチ | 兽 | キラースコップ | モグラのアジト入口附近 |
| モヒカン | 兽 | モヒカント | 女盗贼のアジト西山峦对面的半岛（需通过F级大赛） |
| ミヤケ | 兽 | ブリズニャン | 女盗贼のアジト西山峦对面的半岛 |
| コンガ | 兽 | コングヘッド | ラパンハウス西南 |
| オークス | 兽 | オークキング | 海边の教会南侧河流对岸 |
| ゲレゲレ | 兽 | キラーパンサー | ラパンハウス东南湖边（通关后） |
| バハロー | 兽 | バッファロン | レティシア东南（需通过F级大赛） |
| ドリュー | 兽 | いたずらもぐら | アスカンタ城西（需通过C级大赛） |
| バロン | 兽 | サーベルきつね | 愿いの丘西北森林（白天） |
| ミラージ | 兽 | アルミラージ | サザンビーク城西帐篷西北的山脚下 |
| モグらん | 兽 | いたずらもぐら | 荒野の山小屋附近（需通过A级大赛） |
| スバモグ | 兽 | スーパーモグーラ | 合体：①ドリュー+②モグらん+③ラモッチ |
| サシタル | 虫 | おおさそり | 女盗贼のアジト西（白天） |
| マリリン | 虫 | リップス | 船着き场西南山崖 |
| ジンメン | 植物 | じんめんじゅ | ドニの町东南 |
| エノッキ | 植物 | おばけきのこ | アスカンタ城西南河边 |
| トリュフ | 植物 | マージマタンゴ | ふしぎな泉东南 |
| マッシュ | 植物 | マタンゴ | サザンビーク西北 |
| ピーチク | マシン | メタッピー | トラペッタ东南的巨型参天大树附近（白天） |
| ロビン | マシン | キラーマシン | オークニス西南 |

| 名字 | 系统 | 种族 | 出没场所 |
|---|---|---|---|
| キラーマ | マシン | キラーマシン | オークニス西側（白天、需通过D级大赛） |
| のっひー | マシン | キラーマシン | 龙骨の迷宫南側高台（夜晚、需神鸟、通过B级大赛） |
| ギガンツ | 恶魔 | ギガンテス | メダル王女の城西的沙滩（需通过B级大赛） |
| ギーガ | 恶魔 | ギガンテス | レティシア西的毒沼附近（白天） |
| レッド | 恶魔 | レッドテイル | パルミド西南山谷的宝箱附近 |
| アモーレ | 恶魔 | ウィッチレディ | 剑士像の洞くつ西南的树林（需通过F级大赛） |
| リッチー | 恶魔 | 夜の帝王 | 女盗贼のアジト西方的孤岛（夜晚） |
| スカール | 恶魔 | スカルライダー | 龙骨の迷宫东南的沙漠（需通过D级大赛） |
| ボス | 恶魔 | ボストロール | 暗の遗迹所在的岛屿西侧高台（需神鸟） |
| サイップ | 恶魔 | サイクロプス | 三角谷东侧的树林 |
| アクデン | 恶魔 | アークデーモン | 三角谷西侧的桥梁附近 |
| サンタン | 恶魔 | サンダーサタン | ライドンの塔附近树林（需通过A级大赛） |
| ニコライ | 恶魔 | 暗の司祭 | マイエラ修道院西北海岸尽头（通关后） |
| ウォーカ | 恶魔 | ホラーウォーカー | トロデーン城西南洞穴的南侧出口附近（通关后） |
| ベビタン | 恶魔 | ベビーサタン | トラペッタ东南（需通过A级大赛） |
| だんきち | 怪人 | ダンビラムーチョ | サザンビーク城东南海岸尽头 |
| リリッピ | 怪人 | リリパット | トラペッタ西南吊桥附近 |
| ブラウン | 怪人 | ブラウニー | 船着き场东侧的山道间 |
| ナオピイ | 怪人 | アローインプ | 川沿いの教会西北两山间的树林 |
| ヨシキイ | 怪人 | パペットこぞう | トロデーン城东侧 |
| ウルどん | 怪人 | オーシャンクロー | トラペッタ东北的孤岛（需通过F级大赛） |
| バサマン | 怪人 | バーサーカー | 愿いの丘东南的湖中孤岛 |
| バーニ | 怪人 | 笛吹き羊男 | 海边の教会西侧 |
| タイーチ | 怪人 | エリミネーター | サザンビーク城西的道路附近（夜晚） |
| どくやん | 怪人 | どくやずきん | リブルアーチ北道路附近 |
| ヒロミン | 怪人 | ドールマスター | レティシア东侧 |
| ヴェーダ | 怪人 | ドルイド | バトルロード南侧（需通过A级大赛） |

## 魔物出没地图



■塞尔达无双 海拉尔全明星　■预定2016年1月21日

ZELDA 無双

ハイラルオールスターズ

■勇者斗恶龙 怪兽统领者3　■预定2016年3月24日

DQM 3

DRAGON QUEST MONSTERS-Joker


掌机王荣誉出品
更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn
3DS 专辑光盘定价：38 元
本手册随盘附赠不能单独销售